LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
TITAN QUEST
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesradar.it - Febbraio - n° 139 - Edizione DVD € 7,90
SOLO SU GMC!
TUROK
I dinosauri tornano su PC!
SPECIALE!
I GIOCHI DEL 2008!
20 pagine sui migliori giochi previsti per i prossimi 12 mesi!
ESCLUSIVA!
DEAD SPACE
Il terrore nello spazio profondo!
INOLTRE...
18 giochi recensiti tra cui
Frontlines
Fuel of War
Painkiller
Overdose
Universe at War
Juiced 2
Soldier of Fortune
Payback
Fantasy Wars
e molti altri!
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°139 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90
Sprea editori
ITALY
9 771125 601762
80139
Non nello spazio devo cercare la mia dignità. (Blaise Pascal)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Dead Space

52 Paolo Paglianti vi svela in anteprima tutti i segreti del nuovo survival horror di EA!

Scoop!
Rainbow Six Vegas 2

pag. 18

Universe at War - pag. 86

Football Manager Live - pag. 28

Turok - pag. 58

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 139 FEBBRAIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Spaula" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Crash T[illegible]" Rovati [illegible]

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Wengen" Ru[illegible] (raffaellorusso[illegible]@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Adelbode[illegible]" F[illegible] (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
[illegible] "Gdlt" Spinelli, Mattia [illegible] Ravanelli, Andrea "Bg[illegible]"

IMPAGINAZIONE
[illegible] "Sa[illegible]" P[illegible]

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo [illegible] (pierpaologaraldi@sprea.it)
Marina "Cheerleader" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Prock" Dante, Vincenzo "Vacante" Beretta, Primoz "Glitch" Skulc, Matteo "Da SF" Bittanti, Alessandro "Specide" Galli, Nemesis, Francesco "Ops" Mozzanica, Roberto "Planet" [illegible] Vieri "In TV" Abbati, [illegible] Giorgini, [illegible] "Disegno" Villa, Elisa "Non adesso" Leanza, Danilo "Intervista" Gabrielli, Enrico "Via mail" Vendramin, Marco "Nesto" Salvaneschi, Steve "Alex" Helm, Jordi "del [illegible] Levante" Davies, [illegible] "MMORPG C[illegible]" Davide "Dark" [illegible] Viero, [illegible] Chiesese Claudio [illegible] Mario Rossi, Stefano Fragione

FOTOGRAFIE
Rossella Buccolo

Sprea Editori S.p.A.
Via Torino 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02 92432 [illegible] Fax (+39) 02 92432[illegible]
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
[illegible] Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory [illegible] D. [illegible]
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o [illegible] 02 9243 [illegible] 56
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o [illegible] 02.9243 [illegible]56

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/0[illegible] 2004 n. 46) art. 1 comma 1, DCB Milano

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia [illegible] BUDGET Euro [illegible],90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Un altro anno appassionante e promettente!

Come c'era da aspettarsi, dopo l'abbuffata di tre o quattro mesi pieni di recensioni di titoli particolarmente attesi, arriva il periodo delle anteprime, le "promesse" che si materializzeranno nel corso del 2008.

Il "pezzo forte" di questo numero di GMC è proprio lo speciale di oltre venti pagine che – come è abitudine da qualche anno – presenta praticamente tutti i giochi previsti al momento per i prossimi dodici mesi. Il 2008 sarà molto ricco, a partire dall'inafferrabile *Spore*, che sembra uscirà entro la fine dell'anno, e da *Fallout 3*, nuovo GdR dell'eclettica Bethesda. E ancora: seguiti eccellenti come *StarCraft 2* e *Alone in the Dark*; capolavori annunciati come *Mafia 2* o *Grand Theft Auto IV*, e la consueta marea di FPS, da *Project Origin* a *Far Cry 2*.

Un anno intenso, a dispetto delle cassandre che profetizzano ogni volta la cattiva salute della nostra piattaforma di gioco preferita! Una nota particolare la merita *Dead Space*, inatteso survival horror di Electronic Arts cui dedichiamo una delle nostre due copertine. E non solo perché esce dai "canoni" di EA, publisher di tutto rispetto che ci ha abituato a titoli come *The Sims* o *FIFA*, un po' come ha già fatto il violentissimo (e bellissimo) *Crysis*.

A oltre dieci mesi dalla data di pubblicazione prevista, abbiamo potuto scrivere l'articolo che troverete a pagina 52 visitando un intero livello già pronto, finito e praticamente privo di difetti. Una rarità, considerando che la stragrande maggioranza dei giochi per PC, ahinoi, arriva nei negozi con problemi ben peggiori!

E speriamo che questa eccezione sia di buon augurio, dato che il desiderio di tutti i giocatori su PC è sicuramente quello di avere titoli finiti e pronti all'uso, che non richiedano due o tre patch per arrivare a essere stabili e pienamente godibili.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO TITAN QUEST MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO RICHARD BURNS RALLY

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Anche *se non mancano le occasioni per parlare dei titoli più "caldi" del freddo periodo invernale (Crysis, per esempio, che esaminiamo nell'angolo "La Redazione Risponde"), le mail di questo mese sono maggiormente orientate verso argomenti più astratti. Dalle osservazioni sul significato e sull'utilizzo di codici e trucchi, passando attraverso le pene d'amore di donzelle alle prese con videogiocatori convinti, per arrivare fino all'eterno dibattito sul realismo dei videogame. Come sempre, ce n'è per tutti i gusti.*

YOUTUBEPEDIA

Cara Nemesis,
ho una questione da sottoporti. Pur rispettando l'ottimo lavoro di Primoz con il suo prezioso "Botta e Risposta", è da anni che snobbo le sezioni con i trucchi e le soluzioni delle riviste. Il motivo? Internet. Da un sacco di tempo, ormai, si trovano guide amatoriali che coprono con precisione maniacale tutti gli aspetti di ogni singolo gioco, anche dei più strani e sconosciuti. Ci sono molti siti in cui esperti di videogiochi, professionisti o semplici appassionati, condividono i risultati delle loro fatiche con altri amici videogiocatori, sviscerando ogni segreto e rendendo la vita più facile ai novellini. Fino a poco tempo fa, ciò mi sembrava il massimo che si potesse chiedere, ma evidentemente non avevo tenuto conto dell'incredibile periodo di evoluzione che Internet sta attraversando. La rivoluzione, questa volta, si chiama YouTube. Già, perché nel giro di sei mesi sono spuntati sul noto sito walkthrough e soluzioni di tutti i titoli più importanti, con pregevoli video che evidenziano i punti più complessi dei livelli e fanno capire, senza bisogno di parole, ciò che su un file di testo avrebbe richiesto centinaia di caratteri. È un po' come se il concetto di Wikipedia si applicasse ai video, che a loro volta sono stati fusi con tutto lo scibile sui videogiochi. Detto questo, da un lato apprezzo tale cambiamento. I videogiochi sono mutati e mi

"È un po' come se il concetto di Wikipedia si applicasse ai video"
da YouTubePedia – Sbranzo

YOUTUBEPEDIA La nuova frontiera di "trucchi e soluzioni" sono i filmati che mostrano come affrontare il gioco.

A QUANDO GTA?

Quando si inizia a parlare di una serie blasonata come *Grand Theft Auto*, è normale che i videogiocatori si domandino cosa succederà in ottica PC. Nel **Thread** "GTA4 sta passando inosservato da GMC?", il buon >Klaser< si preoccupa del fatto che l'opera di Rockstar non abbia ancora fatto capolino sulla nostra rivista: Su GMC non ho letto nessun articolo, parola o frase riguardo *GTA 4*, che uscirà verso la metà del 2008. Strano! Eppure ci sono video, immagini e news in quantità, e sarebbe una buona idea scriverne un'esclusiva per la povera gente che non ha Internet. Il fatto è che, come puntualmente sottolinea Holyman: Finora, non è ancora ufficiale la versione per PC. Legatus Onoris aggiunge, poi, che: Prima che arrivi su PC, bisognerà aspettare il 2009, come sempre e Malfa precisa che: Di solito, la versione PC esce cinque o sei mesi dopo quella console, quindi diciamo che, se va tutto bene, per settembre - ottobre 2008 potremo averlo, ma non ci metterei la mano sul fuoco. A tutti rispondiamo di leggere attentamente lo specialone pubblicato su questo numero e dedicato ai giochi del 2008.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il gioco che vorrei

Fantastica Nemesis, voglio esprimere un desiderio. Mentre scrivo, l'anno nuovo sta per iniziare e vorrei tanto che lo schermo del mio PC, nel 2008, trasmettesse qualcosa di veramente nuovo. Vorrei un gioco con poca violenza (non sono un fan degli spargimenti di sangue), senza guerre e senza scene da incubo. Un gioco che potrei provare con mio figlio seduto sulle ginocchia, per intenderci. Questo titolo immaginario dovrebbe essere originale, un po' come *Portal*, e proporre soluzioni nuove di game design. È vero che gli FPS hanno raggiunto un livello di perfezione assurdo, ma desidererei trovarmi davanti a qualcosa di mai visto, come accadeva un po' di anni fa, prima di *Doom*, per intenderci. Gradirei una trama interessante, come quella delle vecchie avventure grafiche, e un level design ricco di segreti e trappole come nei vecchi platform. Vorrei una grafica particolare, che non insegua il fotorealismo e che proponga dei colori e dei modelli poligonali particolari (un po' come *Team Fortress 2*). Insomma, vorrei qualcosa di diverso. Non dico di non divertirmi con il mio PC, ma non posso fare a meno di notare come ci sia bisogno di una nuova ventata di innovazione e creatività. Guardo con speranza a Valve, al suo Steam e allo spazio che dà agli sviluppatori indipendenti. Guardo i tanti giochi gratuiti che spuntano su Internet, come *Knytt*, e sono convinto che, nonostante questo momento privo di sorprese, il mondo dei PC sarà presto frizzante come nel 1994!

Franco Balzano

[illegible] Franco,
innanzitutto lasciami dire che condivido il tuo ottimismo. Sono convinta che esistano tanti preziosi germogli pronti a fiorire, nel mondo dei PC, e confido nel fatto che, accanto alle grandi produzioni, troveranno sempre più spazio anche i giochi indipendenti. I motivi sono più profondi di quanto sembrino: i videogiochi si sono evoluti e, adesso, per fare un *Call of Duty* [illegible] vogliono budget hollywoodiani. Questo inevitabile giro di denaro ha [illegible] un forte impatto [illegible] tipi di titoli prodotti, ma ha anche risvegliato una scena di programmatori piccoli [illegible] con tante idee grandi, che grazie a Internet possono far conoscere il proprio lavoro in tutto il mondo [illegible] basti pensare a *Braid*, il prodotto di un solo brillante sviluppatore con tanto amore per platform e i puzzle, che si è beccato un bel paragrafo di spicco nello speciale sui giochi del 2008 di GMC [illegible] a leggerlo!). E poi pensa anche a giochi promettenti come *Left 4 Dead*, nati da quella fucina di idee e di talento che è la scena dei modder. Insomma, vedo davvero un futuro variegato per il [illegible] hobby prefe[illegible] come *Bioshock* e *Crysis*, ma [illegible] prodotti nuovi, semplici e colorati, [illegible] che ci daranno lo stesso brivido degli shareware di un po' di anni fa, e che potrai gustare tenendo tuo figlio sulle ginocchia, o addirittura fare provare a tuo figlio da solo! In ogni caso, come la tua lettera testimonia, anche i giocatori si sono evoluti e, per forza di cose, ci troviamo con una vasta gamma di età: ci sono bambini e ragazzini che giocano a quello che capita, studenti liceali e universitari che abbracciano la filosofia dell'hardcore gaming, e padri come te che non hanno perso la passione per un passatempo che li accompagna sin dall'infanzia. Con un pubblico così ampio e variegato, possiamo stare tranquilli che ci sarà qualcosa per tutti.

Un gioco per papà da giocare con i figli? Detto fatto, ecco *Braid*.

sembra giusto che con essi cambino anche i loro aspetti collaterali. Ma non posso fare a meno di pensare a tanti anni fa, quando ancora Internet era un cucciolo e i più smaliziati viaggiavano sulle BBS, e quando trucchi e soluzioni erano tramandati a voce, su fogli di carta, attraverso amici di amici di amici, un po' come il sapere druidico. Mi rendo conto che non posso rimpiangere un simile "medioevo", ma da un lato ripenso con affetto a quando, guardando le rubriche come il "Botta e Risposta" di Primoz, mi sembrava che i redattori di videogiochi avessero accesso a informazioni esoteriche e misteriose. Continuate così e dite a Primoz che con questa lettera non volevo assolutamente criticare il suo lavoro, valido come sempre.
Saluti!

Sbranzo

Ciao Sbranzo, rispondo alla tua domanda con una confessione. Personalmente, come videogiocatrice, ho sempre cercato di evitare trucchi, soluzioni e affini. Certo, in alcuni momenti, per vari motivi, mi sono trovata costretta a ricorrere a qualche mezzuccio, ma per il resto sono rimasta lontana da qualunque suggerimento che potesse rovinarmi una sorpresa. In buona sostanza, ignoro YouTube, le guide e quant'altro; quindi, a tutti gli effetti, è come se mi fossi fermata all'età d'oro delle BBS che ricordi con affetto. Naturalmente, non sono una cavernicola e sono a conoscenza di tutti i progressi fatti nel campo, ma se appena posso evito di usarli del tutto, ed è per questo che quando leggo il "Botta e Risposta" provo ancora lo stupore di un po' di anni fa. Mi capita, invece, di ricorrere alle guide quando un gioco l'ho già finito e strafinito, per scoprire se mi sono persa qualche segreto o per indagare a fondo sulle sue meccaniche. In ogni caso, i trucchi e le soluzioni sono lì, per tutti, siano esse professionali o amatoriali, e il consiglio migliore che posso darti è di usarle "cum grano salis"!

IN BREVE

Ciao Nemesis,
sto per acquistare un computer nuovo e mi sono posto una domanda, forse banale. Molti si chiedono che scheda video di ultimo modello comprare, come sfruttare la potenza dei processori, eccetera. Io, invece, mi domando: ha senso sprecare uno slot del case per inserire un lettore floppy?

Dodo

Domanda decisamente controcorrente, la tua. Il floppy è di certo un formato obsoleto, ma a mio avviso non vale la pena di precludersi la possibilità di sfruttarlo per risparmiare pochi euro. Il costo di un lettore adeguato è cosa di poco conto, specie considerando che il floppy è talvolta utile per ripristinare il PC in caso di errori gravi del sistema.

Cara Nemesis,

dal Forum di gamesradar.it

VOTI IN EVOLUZIONE

L'idea di otreblA_SNAKE_[ITA] non è affatto male. Nel **Thread** "Proposta a GMC", il nostro amico suggerisce: Di aggiungere, alla fine della recensione di un gioco, altri voti relativi ai Mod. Per esempio, nel caso di *S.T.A.L.K.E.R.*, il Mod *REDUX* avrebbe potuto trasformare il 7,5 (o 7, non ricordo), in un 8 o addirittura in un 8,5. Come di regola, c'è chi come Shoot non si trova in accordo con la proposta: Il gioco va recensito così com'è, perché non tutti hanno modo di reperire i Mod e alcuni ignorano il modo in cui installarli. Secondo Micio_del_Cheshire, la: Cosa è carina, ma è difficile tenere aggiornati tutti i giochi in questo modo. Mi ricorda la rubrica di una rivista cugina, che, dopo un po' di tempo, rivisita il gioco, analizzando la community a supporto, la qualità dei Mod usciti, il supporto tecnico, le patch e l'affollamento dei server, giudicando se il titolo è ancora attuale, se è in costante miglioramento o se è caduto nel dimenticatoio. Anche per Spriggan: Si potrebbe fare un "GMC after", in cui si commenta il numero di Mod e il multiplayer, ma i voti devono tenere conto del gioco iniziale.

WOW, L'AMORE!

Cara Nemesis,
questa lettera dovrebbe essere diversa da quelle che ricevi di

solito. Sono una ragazza e non ho quasi mai toccato un videogioco in vita mia. Mi sono concessa qualche partita a *Puzzle Bubble*, ma niente più. Non ho niente contro i videogame, ma in ogni caso ho sempre coltivato passioni diverse. Poi, sei mesi fa, ho incontrato il mio ragazzo, che per discrezione lascerò nell'anonimato, e mi sono rapidamente innamorata di lui. Una persona dolce, diversa dagli altri, e con una cultura particolare. Conosce molti fumetti (che adoro), ha letto un sacco di libri e, anche grazie ai tanti videogiochi che ha provato, conosce molte curiosità. Ha un modo di parlare particolare, non si ossessiona per il calcio e, alla sua maniera, è tenero e galante. Ha un po' un fascino da nerd: non è un fusto e non è nemmeno il Principe Azzurro sul cavallo bianco, ma non ho potuto fare a meno di farmi conquistare dal suo animo gentile. Poi, purtroppo, ho scoperto il problema. Mano a mano che la nostra relazione decollava, avevo voglia di vederlo più spesso, di passare tempo da lui, e di scoprire se davvero è la persona giusta per me. Peccato che, per staccarlo dal suo monitor, ci vogliano le bombe a mano... gioca sempre a *World of Warcraft*, titolo di cui, fino a poco tempo fa, ignoravo l'esistenza, e lo vive come un impegno costante. I suoi compagni di gilda lo pretendono online alle ore più assurde e spesso rifiuta di uscire con me perché deve fare raid e istanze. Per me è importante e le ho provate

La redazione risponde Barare è reato?

Ciao Nemesis,
innanzitutto, oltre agli scontati elogi per la rivista, complimenti anche te e al tuo modo di lavorare. Bene, veniamo al dunque. Ho deciso di scriverti per conoscere la tua opinione riguardo un fenomeno che, soprattutto da qualche anno a questa parte, dilaga quasi come e quanto una moda: trucchi e codici per videogiochi. Come cita la didascalia dell'apposita rubrica di GMC: "Barare non è reato in ambito videoludico". D'accordo. Il problema che ho notato (girando per forum, YouTube, ma soprattutto a seguito di esperienze dirette) è che ormai si dà per scontato che in un gioco debbano essere utilizzati trucchi e codici: nei forum vengono aperti topic appositi, i siti ufficiali ne sono pieni, per non parlare di certi siti che se li fanno addirittura pagare. Non mi reputo superiore a chi non ce la fa a superare un livello, e chiede "una mano" (sono anch'io una modesta videogiocatrice che, molte volte, si è bloccata davanti a un boss finale o a una sparatoria contro cinquanta avversari). A mio parere, però, si sta un po' perdendo lo spirito del videogioco: quasi nessuno, ormai, fa una fatica particolare o resta bloccato settimane in un livello. Tutti hanno la sicurezza in tasca inserendo il codice "GOD" in una sparatoria con molti avversari, o usando il classico trucco per ottenere munizioni illimitate. Per non parlare, poi, di giochi come *GTA*, che ormai serve solo a sperimentare trucchi e divertirsi un po'. Eppure, non ha senso togliere di mezzo la polizia in missioni che hanno come scopo proprio l'inseguimento, o rigenerare l'energia in sortite in cui bisogna vedersela con le bande avversarie o con un gruppo di cubani poco amichevoli. Questi sono esempi che riguardano *GTA*, ma se ne trovano infiniti. O, ancora, il classico incremento di denaro (o valuta corrispondente) per far sì che il personaggio diventi una specie di supereroe assurdo, avvalendosi di tutte le tecniche e le capacità disponibili (come in *Devil May Cry 3*, per dirne uno). Così è facile portare a termine un gioco. Ma penso che non ci sia quella soddisfazione che prende quando si arriva all'atto finale, se si affrontano le sezioni più impegnative come fossero un'allegra scampagnata domenicale. Mi piacerebbe conoscere la tua opinione a riguardo. Grazie dell'attenzione.

Nevan

■ *Grand Theft Auto* è il paradiso di chi è solito usare trucchi e cheat.

Ciao Nevan,
la nostra Nemesis mi ha chiesto di prendere in carico la risposta alla tua domanda, visto che sono io a occuparmi della rubrica dedicata a consigli e soluzioncine di GMC: "Botta & Risposta".
Dunque, per come la vedo, la tua osservazione è corretta. Indubbiamente i trucchi si sono ormai ritagliati una notevole visibilità sia sulla carta, sia su Internet. Il motivo di tanta offerta è che c'è altrettanta domanda. Quindi, lungi da me criticare le scelte di chi le riviste le fa... o quelle di chi le legge, sia chiaro. I videogiochi sono diventati un fenomeno di costume e il numero di appassionati è aumentato in maniera vertiginosa rispetto al passato. Diciamo un passato precedente l'epoca PlayStation, che mi piace sempre usare come spartiacque. Di conseguenza, il bacino d'utenza si è ampliato, andando a interessare i videogiocatori "non hardcore", ovvero quelli che vedono la cosa come un passatempo divertente e non come una missione. Per tale categoria, la voglia di vedere come un titolo va a finire, spesso, dà più soddisfazione del riuscire a completarlo solo con le proprie forze. Anche perché, di frequente, chi lavora o studia "di brutto" non ha tanta voglia o tempo di impazzire per fare fuori il boss micidiale di un FPS o per raccogliere le risorse necessarie a creare un esercito inarrestabile in un RTS. Il colmo è che, sotto tutto questo, c'è un controsenso: una volta, i giochi erano indiscutibilmente più impegnativi rispetto a quelli odierni, che nella maggior parte dei casi possono essere completati con un po' di dedizione, ma senza diventare matti. La mia opinione, quindi, è che il proliferare dei trucchi sia una conseguenza naturale dell'ampliamento della base, e della relativa diversificazione, dei videogiocatori. Quanto alla legge del mercato, non si scappa. Visto che c'è domanda di trucchi è logico che ne vengano pubblicati e venduti sempre di più. Per quanto mi riguarda, devo ammettere che anche la mia visione del divertimento elettronico è cambiata. Oggi, per esempio, mi sono gustato il gran finale di *Half-Life 2: Episode 2* e nel farlo, in un momento di difficoltà, mi sono fatto prendere dal desiderio di imbrogliare. Stavo quasi per cascarci, ma mi sono pentito un attimo prima del fattaccio. Ho ricaricato il livello "pulito", digrignato i denti e portato a termine la missione con le mie capacità, che definirei medie. Ora sono felice e soddisfatto!

Primoz Skulj

VOGLIA DI TENEREZZA

Visto l'aumento in termini qualitativi dei giochi per console, è naturale che gli utenti PC guardino sempre più al di fuori del case per trovare spunti ludici. Lo ha fatto Wolf3d, che nel **Thread** "Giochini puffosi" afferma di avere: Visto *Little Big Planet* per PlayStation 3. C'è per caso qualche gioco per PC geniale ed estremamente puffoso, e magari anche con una bella grafica? Purché non sia un platform, meglio un giochino di logica.
Qui sorge una prima questione, condivisa da Cometanera: A rischio di sembrare troppo vecchio: cosa intendi con puffoso? Non l'ho provato, ma un gioco dove bisogna ragionare è *Portal*. A detta di tutti è ben fatto, ma non so se è ciò che stai cercando, il tuo gergo yo-yo non lo comprendo! Secondo noi, il concetto espresso da Wolf3d si avvicina ai suggerimenti di marvin_gka: I due *LEGO Star Wars* sono puffosissimi, o almeno credo. Ecco, infatti si tratta di congetture, ma pare che ci stiamo avvicinando al concetto di nanerottolo blu.
Anche la proposta di Shoot dovrebbe andare bene: Da quello che ho capito, *Sam & Max* fa per te. Sempre che abbia inteso il termine...

WOW, L'AMORE!
Tra moglie e marito non mettere il... gioco. Specie se si tratta di *WoW*.

"Per staccarlo dal suo monitor, ci vogliono le bombe a mano"

da WoW, l'amore! – Luisa Alba

davvero tutte per stare con lui. Mi sembrerebbe un peccato mandare tutto al diavolo per uno "stupido" videogioco. Cosa mi consigli? Da ragazza a ragazza. Sono sicura, inoltre, che se vedrà la mia lettera pubblicata sulla sua rivista preferita rimarrà basito e rifletterà sul problema più seriamente.

Luisa Alba

Ciao Luisa,
come potevo non pubblicare la lettera di una sorella in difficoltà? *World of Warcraft* è un gioco meraviglioso, a tratti pericoloso, ma con un po' di intelligenza lo si può tenere sotto controllo. Capitano periodi come quello che mi hai descritto, e alcune persone hanno la tendenza a farsi risucchiare troppo dal suo mondo. Ho una proposta alternativa. Gioca con lui. Comprati *WOW*. Installalo. Fatti spiegare da lui come si gioca. Digli di fare un personaggio nuovo, di ricominciare da capo, e di condividere l'esperienza con te. Oppure fattene prestare uno dei suoi e sii partecipe del suo mondo. Non sarà facile, ma in questo modo lui sarà obbligato a riflettere sul suo rapporto con il gioco e su quello che prova per te. Una ragazza che supera i propri pregiudizi per amore non si vede tutti i giorni, e nel tenero cuore di un "nerd" certe cose fanno sempre breccia.

dal Forum di gamesradar

EFFETTO CONSOLE

A confermare l'ampliamento degli orizzonti ludici del mondo PC, ecco un altro **Thread** che guarda alle console. Si tratta di quello di Anarkyy, "Quando Mass Effect su PC?". L'amico tuona: Ecco l'ennesima volta che un giocone esce prima su console e fa sbavare un povero utente PC. Lo stesso accadde con *Halo 2*, *Gears of War*, *Halo 3*, *Assassin's Creed*... e ora devo aspettare anche *Mass Effect*, con l'atroce tentazione di prendermi un Xbox 360 solo per potermelo gustare subito! Ma io non mollo, aspetto... Bravo, così si parla, bisogna tenere duro! E dare retta a Mephistophele: Penso sia meglio che esca un bel po' dopo la versione console, così hanno tutto il tempo di sistemarlo per bene e magari di correggere i difetti della versione Xbox 360.

IN BREVE

Credo di avere dei problemi con la mia connessione Internet, poiché non riesco a giocare online con i miei titoli preferiti. Vorrei cambiare provider telefonico, ma il PC lo usa anche mio padre e dovrei consultarmi prima con lui. Sapresti consigliarmi?

Tonno

Considerando che, come dici, il PC è usato anche dal tuo papà, prima di giungere a conclusioni affrettate ti consiglio di verificare la presenza di un firewall (che, magari, non è stato installato da te) che blocca l'accesso a Internet dei giochi. Mi sembra abbastanza improbabile, infatti, che il tuo sia un problema relativo al tipo di provider, specie se si tratta di Banda Larga.

Onnisciente Nemesis, sono un videogiocatore convinto, ma anche un lavoratore stacanovista che, per cause di forza maggiore, si trova a dover spesso viaggiare per l'Europa. Porto sempre con me un portatile, che, oltre a servirmi per lavorare, è un fido compagno con cui passare il tempo fra un check-in e l'altro o nella mia stanza d'albergo. Come? Giocando, ovviamente! Hai qualche titolo da consigliarmi, adatto per una partita "al volo"?

Workaholic

Potrei consigliarti dei giochini shareware, perfetti per le partite mordi e fuggi, ma non farebbero al caso tuo. Se sei un videogiocatore convinto, allora dedicati alle avventure grafiche (che, spesso, non hanno molte pretese quanto a prestazioni del PC) o a titoli come l'ottimo *Puzzle Quest*. Pensa che, qualche giorno fa, ho incontrato in metropolitana un signore distinto armato di PC portatile che si dilettava con *TrackMania*.

REALISMO O NON REALISMO? QUESTO È IL PROBLEMA

Ciao Nemesis,
volevo porti la questione del realismo nei giochi. Facendo un esempio, in un GdR, quando si viene colpiti da un colpo di spada, l'eroe perde dei punti ferita in base alla potenza dell'avversario. Sappiamo benissimo che, in realtà, tale evento risulterebbe fatale, anche senza raggiungere una parte vitale. Quando il nostro personaggio finisce in acqua e poi ne viene fuori, il suo equipaggiamento rimane integro e perfettamente asciutto come se avesse camminato sulla sua superficie. In *Oblivion*, quanti hanno

dal Forum di gamesradar

QUESTIONE CONVERSIONE

Il discorso è lungo, quindi i preamboli stanno a zero. Nel **Thread** "Constatazione su giochi Microsoft/Xbox" essemito2 **scrive**: Sono un appassionato di FPS se parliamo di PC, ma anche di altri generi su console. Dopo l'uscita di *Halo* e tutte le voci del gran giocone, mi decisi a provarlo su computer. Me lo prestò un amico, ma ebbi una grossa delusione! Lasciando perdere il porting indecente, il gioco non era per nulla quella bellezza che tutti descrivevano. Potremmo pensare che fosse vecchio, ma titoli vecchi che fanno la loro figura ci sono ancora oggi. Passiamo a *Gears of War*... me ne innamorai subito dopo lo spot pubblicitario e tutti lo hanno descritto come la killer application di Xbox 360. Ora è qui sul mio scaffale! L'ho installato per PC, provato per cinque minuti e poi lasciato inutilizzato. Diventa subito ripetitivo. Quindi mi chiedo, ma tutti i gioconi di cui si vantano gli "Xboxari" dove sono? Cioè, dopo queste due delusioni non so più che dire, se non che non comprerò più un gioco Live for Windows! **Guarda**, la chiave del discorso la gira Moio: Ogni gioco ha la sua piattaforma ideale.

La redazione risponde L'anticrysis

Ciao Nemesis,
compro mensilmente GMC dal 2003 e sono un utente attivo del forum dal 2004. Fino a ora, non vi ho mai scritto, quindi penso che il mio disappunto sia abbastanza evidente. Ho deciso di farlo, e penso di non essere stato l'unico, riguardo l'attesissimo *Crysis*, gioco da me acquistato già prima di aver letto la vostra recensione. Le mie altissime aspettative, però, sono state deluse in primo luogo da una trama banale che sembra un misto tra *Far Cry* e *Prey*, in seconda istanza dalla I.A. dei nemici, non penosa ma nemmeno sbalorditiva (come scritto nella recensione). Al confronto, *CoD 4*, *F.E.A.R.*, *BioShock*, *HL 2* e lo stesso *Far Cry* (per citare solo gli FPS che possiedo) sono di gran lunga superiori. Inoltre, il sistema di hit point (punti ferita, ovvero i danni sopportabili – N.d.R.) di *Crysis* è così inverosimile, che a confronto *Quake 3* potrebbe essere usato come simulatore di guerra dall'Esercito. Alla luce di ciò, mi chiedo come possiate aver scritto: "Dopo *Crysis*, vi chiederete come avete fatto senza". Io, come penso gran parte degli acquirenti di questo gioco con un minimo di esperienza, sono rimasto molto deluso. L'unica cosa positiva e su cui sono in pieno accordo con Paolo Paglianti, autore della recensione, è la grafica: sbalorditiva, anche se molto pesante. L'ottimizzazione di per sé è un difetto, ma si può correggere, spero, con le patch. Detto questo, vi saluto. Continuerò comunque a comprare e leggere la vostra rivista, poiché per me è la migliore: questa è la prima volta in cui non sono d'accordo con voi!

Alessandro

Ciao Alessandro,
per prima cosa, poiché leggo in copia tutte le lettere che arrivano alla casella di posta di Nemesis, posso dirti che la tua è la prima di questo tipo. Anche sul forum, sebbene siano apparse delle critiche, erano a prescindere dal voto e dai toni entusiastici della recensione. Quegli interventi erano stati scritti addirittura prima dell'uscita di *Crysis*. Sul discorso della Intelligenza Artificiale, penso che tu non abbia testato a fondo quella di *CoD 4* o di *Far Cry*. Se provi a sparare a un soldato nemico di *CoD 4*, e poi torni indietro sui tuoi passi, ti accorgerai che gli avversari fioccano comunque, indipendentemente dal tuo comportamento.
Ciò accade perché, in *CoD 4*, i nemici vengono generati continuamente a seconda di dove si trova la linea del fronte (ovvero, di dove sei tu), mentre, in *Crysis*, per il 90% sono "fissi" (in teoria, puoi fare piazza pulita di tutti i nemici di un livello).
La I.A. è migliore anche in considerazione del fatto che la mappa è "aperta" e quindi gli avversari devono saper reagire da qualunque luogo tu arrivi: e puoi piombare dalle quattro direzioni principali, ma in teoria anche dall'alto, dato che spesso puoi "cecchinare" dalle alture vicine. A te, forse, le due Intelligenze Artificiali sembrano identiche, ma quella di *Crysis* è molto più evoluta. Lo stesso vale per *BioShock*, dove non solo i livelli sono più circoscritti, ma l'unica tattica dei nemici è venirti addosso; in *F.E.A.R.*, invece, i "cattivi" sono oggettivamente più svegli della norma, ma comunque sanno benissimo da che parte arriverà il giocatore. A proposito della trama, indicami un FPS che ne abbia una migliore di quella di *Crysis* (escludendo *BioShock*, che è quasi un GdR) e ne riparliamo.

Paolo Paglianti

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è uno dei punti forti di *Crysis*.

fatto indossare al proprio eroe un'armatura di pelliccia sotto il sole di mezzogiorno, o lo hanno fatto camminare nudo nella neve senza che questi accusasse alcunché? Anche i bisogni fisici sono inesistenti, tranne qualche raro caso, come in *S.T.A.L.K.E.R.* per citare uno sparatutto. Allora, perché le case produttrici non valutano queste cose? Non credo siano impossibili da ricreare, né che rischierebbero di compromettere il divertimento. Confido in una tua risposta.

Unknownboys

Cara Nemesis,
sono stufo della perenne ricerca di realismo dei videogiochi degli ultimi tempi. Il realismo vero è impossibile da ottenere (anche perché, se volessimo fare i pignoli, i nostri personaggi dovrebbero fermarsi, di tanto in tanto, per andare in bagno, lavarsi, eccetera), e inseguirlo in continuazione non può che danneggiare i videogiochi. Dico: siamo in un mondo immaginario, con delle regole che non devono necessariamente rispettare quelle del pianeta Terra. Capisco quando la ricerca del realismo incide direttamente sulla qualità di un gioco, come nel caso dell'Intelligenza Artificiale, ma non sopporto quando gli sviluppatori si accaniscono su dettagli di poco

dal Forum di gamesradar.it

MOMENTI FELICI

È bello riferire la gioia di un videogiocatore. Dal messaggio che Dark Avalanche ha postato nel **Thread** "Ode all'unreal engine 3" si capisce subito che il ragazzo ha vissuto momenti favolosi: Ho provato giusto due minuti il demo di *UT 3*. Poi l'ho chiuso e sono venuto subito qui, da tanto mi ha sconvolto! Il motore grafico è estremamente leggero: a dettagli medi gira alla grande senza un minimo rallentamento, e i caricamenti sono irrisori. Nemmeno il Source è così flessibile. Altro che *Crysis* e menate varie, è così che si deve fare un motore grafico: potente e leggero allo stesso tempo! Conferme, ma non solo, arrivano da un attentissimo aresius: È vero, ma nel caso di *UT 3* hanno ottimizzato il motore anche troppo. Al punto che la differenza tra i dettagli medi e i massimi con i filtri è quasi nulla.

REALISMO O NON REALISMO...
Anche gli sviluppatori di FPS come *S.T.A.L.K.E.R.* si interrogano su quanto sia opportuno rendere "troppo" verosimili i loro giochi.

conto invece di implementare sistemi innovativi.

Il maestro

Ciao Maestro, ciao Unknownboys! Come vedete, il mondo è bello perché è vario. Ho pubblicato insieme le vostre lettere perché affrontano lo stesso problema, pur arrivando a conclusioni opposte, e dimostrano come il popolo dei giocatori sia pieno di persone che la pensano in maniera diversa. Detto ciò, la verità oggettiva non esiste e i poveri sviluppatori devono ingegnarsi per capire come fare a mettere tutti d'accordo. Troppo realismo renderebbe alcuni giochi eccessivamente complessi e macchinosi, mentre in altri casi trascurare alcune leggi fisiche rischierebbe di rendere un titolo meno coinvolgente. Lo dicevano gli antichi e ve lo ripete la vostra Nemesis: "la virtù sta nel mezzo". Se proprio volete, però, cercando bene troverete tanti giochi perfetti per i vostri gusti. Su PC esistono simulazioni davvero estreme, così come realizzazioni folli e sopra le righe. Vogliamo parlare della differenza che passa tra *GTR* e *TrackMania*? A ognuno il suo, dunque.

"Vorrei un gioco da provare con mio figlio seduto sulle ginocchia"

da Il gioco che vorrei – Franco Balzano

dal Forum di gamesradar.it

SCENETTA FAMIGLIARE

Diamo una sbirciata al **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer", che tante volte ci accoglie con discussioni complesse e che, invece, leggiamo in veste comica. Nel **Thread** "Un tipo mi ha portato un PC a casa..." Ibrahimovic 89 ci racconta che i suoi: Volevano comprare un PC per i miei fratellini, che sono ormai abbastanza grandi da usarne uno quasi seriamente. Mi sono proposto di configurargliene uno comprandolo su Internet, dicendo che avrebbero speso meno e avrebbero avuto componenti migliori di quello che avrebbe portato un amico di mia madre che vende computer. Lei non mi ha voluto ascoltare e oggi è arrivato a casa mia 'sto tipo, che adesso è sotto con i miei intento a montare il PC. Appena finiscono vado giù e gli do un'occhiata, poi vi dico i pezzi e il prezzo di questo obbrobrio. Scommettiamo che avrà Vista, poca RAM, magari un processore così così, una scheda video integrata e una motherboard senza nome? E infatti, poco dopo: Ho dato una guardata veloce e il tipo entusiasta mi fa: "guarda è un dual core!" Guardo ed è un E2160 con 0,99 GB di RAM... Penso: qui c'è lo zampino di un'integrata. Infatti, Intel! Ora, appena il tizio si leva dalle scatole chiedo a mia madre il prezzo, poi guardo bene la configurazione, faccio una rapida ricerca sul Web e le dico quanto sarebbe venuto a costare comprandolo online. Sono piccole soddisfazioni...

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Achille
BuLLoBuLLiSSiMo
Dagmar91
Edoardo
Falcon
Fpaglial
Francesco R.
Ghost
Leo
Mauro
Samurai Dam
TrentZ

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Giurin giuretta: non l'ho fatto apposta. Vi chiederete "Cosa è successo? Ha forse scatenato la terza guerra mondiale? Ha forse evocato Azathoth?"
No, nulla del genere (per quanto l'incidente con la bustina di tè, il Big Jim e lo specchio deformante sia andato piuttosto vicino a evocare Azathoth). Però, questo mese mi hanno costretto a parlare di *Quake*. Ebbene sì: ben due mail a proposito di Q3 e Q4. E non ho sostituito il nome del gioco!
Ciò mi rende estremamente felice, tanto che ho pensato a una nuova Domandona, una che non mancherà di scatenare polemiche (e, possibilmente, evocare qualche altro Grande Antico): quale gioco vi piacerebbe cancellare dalla faccia della Terra e dalla memoria degli uomini, e perché?
Aspetto le vostre turpi storie al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Salve Kevo,
ho bisogno del tuo aiuto per *Quake* 4. Una volta finita una partita, i file dei demo nella cartella "demos" sono di tipo "ndmo". Volevo chiederti se è possibile trasformare questi in file video tipo gli AVI (senza usare Fraps 30 volte al secondo), oppure vederli con un programma estraneo a *Quake* 4.
Grazie per l'attenzione,

Kumo

Carissimo Kumo, questo è precisamente il tipo di domanda che preferisco – ovvero, quelle a cui posso rispondere con meno di dieci parole e usare il resto dei caratteri per farmi bello: ti basta aprire la console e scrivere **avidemo [nomedemo]**. Nove parole, ottimo. Devo però ammettere di non aver mai usato questo comando, per la banalissima ragione che se faccio qualcosa di particolarmente brillante preferirei tenermelo per me, e se non c'è nulla di brillante non vale la pena di registrarlo, no? Di conseguenza, non so con precisione quale livello qualitativo si possa ottenere: fai qualche prova e "smanetta" un po' con le variabili **com_aviDemoHeight [pixel]**, **com_aviDemoWidth [pixel]** e **com_aviDemoSamples [fotogrammi]** per impostare altezza, larghezza e fotogrammi al secondo del filmato, finché non sei soddisfatto.

Quake 4 permette di trasformare i demo in formato AVI internamente, senza ricorrere a programmi esterni.

Salve dottore,
so di sembrare il solito noioso che non legge le tue recensioni e che ti rifila le stesse domande, ma la disperazione la fa da padrona. Ho recentemente acquistato *Guild Wars* e, tra i requisiti richiesti, leggevo semplicemente: connessione a Internet. Purtroppo, mi collego in Rete tramite UMTS e per installare il gioco, oltre ai CD, mi ci sono volute 11 ore di download a 5 Kbps. Pensavo di aver risolto il problema, ma dopo aver creato il mio avatar, sono stato spedito in un mondo il cui caricamento avrebbe messo a dura prova la mia pazienza (e quella di mia moglie) con altrettante ore di download. La domanda sorge spontanea: ho buttato i 50 euro del gioco o puoi rivelarmi un modo per far viaggiare il mio cellulare più veloce?

KEVLAR74

Resistentissimo Kevlar74, la risposta non ti farà piacere. Se viaggi a 5 Kbps non stai usando l'UMTS, ma la rete GSM (e neanche alla massima velocità). Ovvero, stai viaggiando sulla rete sbagliata – perché quella UMTS, in condizioni ideali, ha una velocità di quasi 400 Kbps, che sono più che adeguati (salvo il ping, che fa piuttosto schifo comunque).
Ci sono due sole ragioni per cui tu possa ritrovarti sulla rete sbagliata: la prima è che, in qualche modo, il tuo telefono sia impostato per usare la rete GSM invece di quella UMTS. Controlla i settaggi del telefonino e assicurati che sia in modalità "duale" e non in modalità "solo GSM". Se il problema non fosse dovuto a questo, le cose potrebbero essere molto brutte: ovvero, a casa tua non arriva la rete UMTS. Nel qual caso, chi ti ha proposto quel tipo di connessione ti ha tirato un pacco colossale (dato che i gestori sanno benissimo dove abiti e se lì c'è campo). Se le cose stessero così, temo proprio che non ci sia nulla da fare se non andare a giocare al bar del paese o qualcosa del genere perché, velocità di download a parte, il ping offerto dalla rete GSM/GPRS è semplicemente inutilizzabile in un gioco online.

Ciao Kevo,
sono un appassionato di *World of Warcraft*, ma ora, per vari motivi, passerò a Mac. Ho però bisogno di farti una domanda: una volta installato il gioco su un altro computer, il mio account funziona sempre o devo crearne un altro?
Grazie mille.

Paladino dell'Alleanza

Mio buon paladino, mi spiace molto di sentire che passerai al Lato Oscuro. Per lenire le tue future, prevedibili, sofferenze posso dirti che non c'è bisogno di creare un nuovo account – purché tu abbia username e password, puoi collegarti da qualunque installazione di *WoW*, su qualunque computer.

Hola Kevo! Come vanno queste feste?

Per un gioco come *Guild Wars*, la latenza dei collegamenti via cellulare è ai limiti della giocabilità: si parla di 200 ms come minimo.

Non so te, ma nel momento in cui scrivo, sto già pensando al freddo invernale, che evito accuratamente con uno stratagemma astutissimo: una cioccolata calda in compagnia di amici, mentre siamo tutti rinchiusi in una casa giocando insieme a *PES 08* su PS2 (non vivono di pane e *Quake 3* come me, purtroppo!) o semplicemente parlando. Dopo questa breve introduzione, ti faccio una domanda interessantissima (credo): cosa ne pensi della situazione attuale di *Q3*? Mi riferisco, in particolare, alla modalità "*Promode*", che permette una giocabilità più veloce e frenetica. Pare che, ultimamente, sia molto di moda, pur essendoci ancora tanti server di *Vanilla Quake 3* (prediligo questa modalità di gioco, in effetti), forse proprio per la maggior frenesia che dà. Quindi, qual è la tua opinione? Ti piace questa modalità? La giochi? Oppure, come me e molti altri, preferisci il classico *VQ3*? Poi, se sapessi dirmi qualcosa di più su *Quake Zero*, sarei anche più appagato! Ultima cosa: hai avuto occasione di provare *UT 3*?
Fai gli auguri a tutti gli altri della redazione e divertiti! Bye Bye.

DuX

Per se giocabile via browser, *Quake Zero* dovrebbe riprendere *Q3 A* in ogni dettaglio.

Caro Duccio (è a quello che si riferisce il tuo nick, vero?), permettimi di partire dal fondo: no, non ho avuto modo di provare *UT 3*. La ragione è semplicemente che apprezzo troppo il lavoro svolto da Epic per mutilarlo giocandoci sulla caffettiera che mi ritrovo come PC. Sono rimasto indietro di tre generazioni di scheda video, tanto per capirci, e la situazione non cambierà certamente nei prossimi tempi.
Il che mi porta a *Quake Zero*: anche se, per il momento, non se ne sa ancora praticamente nulla, uno degli obiettivi dichiarati di id Software con la sua realizzazione è quello di avere "milioni di persone che ci giocano", grazie al fatto che partirà dal browser (senza essere scritto in Javascript o Flash, per fortuna) e sarà gratuito. Ciò mi attrae moltissimo, come puoi immaginare: trattandosi di un remake di *Quake 3 Arena*, qualche milione di giocatori extra significa qualche milione di cavie per le mie tattiche sperimentali, ovviamente. E questa è cosa buona e giusta.
Infine, la diatriba "*Promode/Vanilla*" è tutt'altro che recente: se ricordo attentamente, già ai tempi della versione demo di *Q3 A* c'era chi impostava i server per essere quanto più "promode" possibile, e il Mod vero e proprio non è uscito molto dopo l'arrivo del gioco completo. Per quanto mi riguarda, preferisco anch'io la versione *Vanilla* – alla mia età, i riflessi non sono più quelli di una volta e il *Promode* mi fa solo venire mal di testa. Però, mi fa piacere che ci sia qualcuno che lo preferisce: mi conforta nella mia convinzione che non tutti amano nascondersi dietro le casse...

Buongiorno Kevo,
volevo chiedere un'informazione, ho preso *F.E.A.R.* allegato a GMC di dicembre 2007 e ho installato Gamespy3D come scritto nelle istruzioni per giocare su Internet. Volevo sapere se Gamespy3D è gratuito o a pagamento. Vorrei giocare anche a *Medievol*, però non sono sicuro che sia gratuito. Puoi aiutarmi? Grazie

Alby Sparrow

Buongiorno a lei, mastro Sparrow. La risposta alla sua domanda è davvero semplice: Gamespy3D è shareware senza limiti di tempo. Quindi, puoi usarlo gratuitamente per tutto il tempo e i giochi che vuoi, senza alcun problema. Naturalmente, se lo registri e paghi i dollarucci dell'abbonamento annuale hai accesso ad altre funzioni (che puoi vedere su **www.gamespy3d.com**). Se non ne hai bisogno, però, sei già a posto.

GIOCHI COMPUTER

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

IL CARRO (ARMATO) DI FUOCO

Ave Kevo, Dominatore dell'universo,
ti scrivo perché credo di aver svolto bene il mio lavoro di fotografo di guerra. Quello che vedi è proprio un carro armato. Sì, in un gioco come *Might and Magic V*. L'ho trovato esplorando le aree di una mappa comprata da un disegnatore di Ashan (20.000 denari... che ladri...).
Non ho provato neanche ad avvicinarmici, visto che sono sicuro che i miei 25 arcangeli non avrebbero potuto nulla contro un carro armato carico di puffi atomici kamikaze e con un equipaggio di teletubbies assassini.
Un saluto dal tuo luogotenente,
Lux Æterna (ex Legolas92)

PS: A proposito, ma te saparvi i sobaltati anche obluraschi mai vero?...

Quanto hai ragione: nulla può contro i teletubbies. Parlo per esperienza, ovviamente. E comunque, prematuravo la binda ben prima di te, mio caro. Mio caro chiacchierone, aggiungo, dato che la tua lettera (peraltro severamente potata) non mi lascia lo spazio per vaneggiare come di consueto, quindi dico in breve: aspetto le vostre nuove immagini all'indirizzo gmc.kevorkian@sprea.it – mi raccomando, che siano belle, divertenti E CON UN TITOLO!

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
qualche tempo fa, parlando con mia sorella appassionata di GdR cartacei, ho sentito una di quelle notizie apparentemente innocue, ma che, con il senno di poi, hanno l'effetto di una bomba. Secondo varie voci di corridoio, Wizards of the Coast (WOTC) starebbe lavorando alla versione 4.0 delle regole per "Dungeons & Dragons". Anche se le modifiche sarebbero numerose, esse dovrebbero semplificare le meccaniche di gioco, ritenute eccessivamente complesse. La cosa interessante è che WOTC, leggendo i feedback dei giocatori, si è resa conto che molte opzioni del gioco non venivano mai usate, perché ritenute inutili o eccessivamente macchinose. Un'altra novità sarebbe la ridefinizione delle classi di prestigio, che saranno delle sottovarianti di poche classi base (tipo *Baldur's Gate II*). Naturalmente, questa cosa influenzerà anche i videogiochi basati sull'universo di "D&D". La premessa per dire che questo episodio è tutt'altro che isolato. Si tratta, a mio avviso, della punta dell'iceberg di un fenomeno cui stiamo assistendo da anni, recentemente culminato col successo dei cosiddetti "casual game". A lungo, le software house (e non solo), hanno realizzato videogame complessi, convinte che il pubblico desiderasse esperienze sempre più articolate e impegnative. Poi, sono apparse delle piccole crepe nel muro, vale a dire la possibilità di delegare al PC le operazioni più noiose e ripetitive (penso, per esempio, alla gestione automatica delle città nei vari *Total War*, oppure la scelta di gestire automaticamente il passaggio di livello del personaggio nei giochi targati BioWare). Adesso, stanno apparendo delle versioni "light" di titoli complessi (*SimCity Societies* è il primo che mi viene in mente, oppure la versione online della Terra di Mezzo), e questi fenomeni rappresentano solo l'inizio. Tutto ciò ha un'analogia inquietante con il libro di Jeremy Rifkin "La fine del lavoro". Secondo questo autore, lo sviluppo tecno-economico è tale, che l'unico modo per mantenere i ritmi attuali è affidare il lavoro alle macchine, dato che l'uomo è meno performante rispetto a ciò che egli stesso ha sviluppato. A questo punto, sorgono tre domande: la prima è se l'uomo, rinunciando a gestire le cose più complesse, non stia iniziando a perdere la propria indipendenza nei confronti delle macchine. La seconda è se noi uomini non abbiamo creato qualcosa che sia solo a misura di macchine. Infine, la terza è: se la semplificazione tecnologica lascia dietro di sé un enorme numero di disoccupati, la semplificazione videoludica creerà forse gente che lascia che il PC (o chi per lui) giochi al posto suo? Chissà, forse è davvero vicino il giorno in cui delle macchine svilupperanno dei titoli che saranno giocati da altre macchine.

Luca Tofini (SShaKA@tele2.it)

Chi ha tempo, oggi, per amministrare un'intera città? *Rome: Total War* ci rende la vita più facile.

Uno dei miei eroi, il filosofo Slavoj Zizek, ha coniato qualche anno fa l'espressione "interpassività", per distinguerla dall'allora in voga interattività. Con questo termine, Zizek indica la tendenza delle macchine di godere (lo show, il film, la vacanza...) al posto nostro. L'esempio classico è l'appassionato di cinema che registra ossessivamente decine di film dai mille canali della pay-per-view – il risultato è che, grazie alla tecnologia, finisce paradossalmente per guardare meno film rispetto al passato: le registrazioni sono eternamente confinate al "momento successivo", una chimera cronologica che, per definizione, non si realizza mai. Ne consegue che l'unico a godersi lo spettacolo è lo strumento di registrazione. Un fenomeno analogo riguarda, a mio avviso, gli "archivisti ludici", coloro che, per anni, hanno raccolto videogame. E non per giocare, ma per "mettere da parte", accumulare, collezionare. Un secondo esempio di fruizione sublimata è lo speedrun, la registrazione "accelerata" di un livello o di un intero gioco da parte dei fan. Oppure i video walkthrough su YouTube. Devo confessare che, non essendo (ancora) riuscito a completare uno degli ultimi livelli di *F.E.A.R. Perseus Mandate* (lo showdown finale), mi sono guardato i video realizzati da altri giocatori, un po' per capire dove sbagliavo (arrivare fin qui sprovvisti di granate termiche non aiuta), un po' per godere del completamento della missione, la conclusione. Non so se ho risposto alle tue domande, probabilmente no. In ogni caso, resto dell'idea che videogiocare sia una forma sublimata e non retribuita di lavoro: siamo noi a lavorare per il PC, non lui per noi.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Stefano da Roma (arkanoid80@libero.it) mi scrive: "Uno dei più grandi problemi del settore dei videogiochi è la totale assenza di un mercato indipendente. Mentre il cinema può contare su produzioni "indie", il videogame è dominato da poche case che sfornano varianti dei medesimi tre o quattro best-seller. Per cui, ci ritroviamo per le mani infinite versioni di *Half-Life* e degli RTS che vanno per la maggiore. Con buona pace dell'originalità". Caro Stefano, se devo proprio essere sincero, non condivido questa lettura. Le produzioni videoludiche indipendenti sono letteralmente strapranti e molte di queste sono fenomenali. Sempre più spesso, prodotti creati da studenti e programmatori amatoriali vengono commercializzati per PC o console: penso a titoli come *Every Extend Extra, Portal, Everyday Shooter, Line Rider* (probabilmente, il prossimo sarà il geniale *Crayon Physics*), ma anche ad applicazioni come *Garry's Mod*. L'interscambio tra industria e il "vivaio" è destinato a crescere esponenzialmente nei prossimi anni. Per rendersi conto della qualità e quantità di videogame indipendenti, basterebbe fare un salto sul sito dell'Independent Game Festival (**www.igf.com**), oggi giunto alla decima edizione. Le cose più interessanti, prossimamente, arriveranno dagli studenti delle scuole di game design che sono sorte un po' dappertutto negli ultimi anni e da Paesi tradizionalmente considerati "minori" negli scenari videoludici (come l'Europa dell'Est). Ultimo, ma non meno importante, i videogame indipendenti rappresenterebbero, almeno sulla carta, una via percorribile per il game design italiano che, fino a oggi, rappresenta una promessa non mantenuta.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

I giochi si mescolano e la situazione si complica. Per rispondere a tutte le richieste di soccorso, bisogna saper passare da un punta e clicca a uno sparatutto, a un gioco d'azione e, quando tutto sembra risolto, persino ragionare su una pallina che rotola. Complicato, certo, ma anche molto divertente!

THE MOMENT OF SILENCE

B Ciao Skulz,
tu che hai una soluzione per tutti i videogiochi, mi potresti dare una mano in *The Moment of Silence*, un'avventura bellissima, in cui sono però rimasto bloccato. Il punto è questo: sono sulla piattaforma alle Bermuda, ma non riesco a capirci niente con questi pannelli di controllo. Per fortuna, sono riuscito ad attivare l'ascensore che porta su, fino a una "grande porta", ma non so che codice devo usare per aprirla. Le sto provando tutte e sto impazzendo.

Mimmo

The Moment of Silence propone dei passaggi alquanto impegnativi, che non vanno sempre risolti a suon di codici.

R Ciao Mimmo, come hai scoperto da solo, la porta in cima alla piattaforma non ne vuole sapere di aprirsi con il codice utilizzato per l'ascensore. Non ti rimane che scendere e raggiungere il livello del mare, saltare sul gommone e andare rapidamente a dare un'occhiata attorno ai pilastri. Attaccato a quello in fondo a destra noterai un avviso di pericolo e sempre lì, nei pressi, individuerai una zona d'immersione. L'idea di tuffarsi in acqua non è momentaneamente gradita a Peter, a causa della mancanza dell'attrezzatura adatta. Torna quindi indietro fino all'ascensore, attivato con il solito codice, ma non salirci. Premi, invece, il pulsante giallo per mandarlo in alto e poter così raggiungere il deposito che si trova nel suo vano. Qui c'è la tuta che ti serve. Prendila, riparti con il gommone alla volta del punto di immersione, indossa l'equipaggiamento e tuffati in acqua. Scendi fino a raggiungere il pannello presente sul pilastro, aprilo e premi il tasto al suo interno. A questo punto, non ti rimane che tornare in cima alla piattaforma per scoprire che la porta si è finalmente aperta.

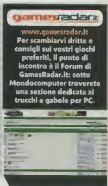
BALLANCE E PRICE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

B Signor Skulz,
le chiedo un consiglio su due giochi. Il primo è *Ballance*, nel quale sono arrivato alla palla di carta, ma non riesco più a procedere. Il secondo è *Price of Persia: Le Sabbie del Tempo*. Qui non riesco a salire sulla statua.

Berutti

R Ciao caro, faccio un'eccezione e ti aiuto volentieri in due giochi (al "prezzo" di una lettera). Tanto più che, per quanto concerne *Ballance*, la faccenda è semplice. Apri la cartella dei collegamenti al gioco cliccando sul pulsante Start e poi su Programmi. Dentro la sezione dedicata al gioco, troverai il collegamento al file in formato HTML che ti guiderà nella soluzione dei livelli più impegnativi. Con *Le Sabbie del Tempo*, il discorso è più complicato. Inizia correndo in verticale sulla parete di destra, salta verso sinistra e continua a salire. Giunto in prossimità della testa della statua, spicca una serie di balzi partendo da una corsa in verticale lungo il capo e utilizzando la parete di sinistra come appoggio per il contro-salto. Continua con questa tecnica,

gamesradar.it

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Buongiorno infinito Skulz (l'ho sparata grossa, eh?), sono desideroso di aiutare **Mauro**, che chiedeva aiuto per uno dei punti più difficili del noto capolavoro *Far Cry*." Ciao Nik44, in effetti un po' grossa l'hai sparata, addirittura "infinito", ma non è che mi dispiaccia... "Bene Mauro, dopo aver fatto esplodere la bomba, prendi il lanciarazzi lì vicino (se non lo hai già con te) e preparati a colpire il maledetto elicottero con nove o dieci razzi prima di abbatterlo. Per facilitarti il lavoro, ti consiglio di stare nella cabina e di sporgerti dalle porte per lanciargli un razzo alla volta, così che il velivolo non possa colpirti. Ma attento, perché la nave sta affondando: quando inizia a entrare acqua, esci dalla cabina al più presto! Un grandissimo saluto a tutta la fantastica redazione." E un saluto con allegato di complimenti a te.

D "Ciao a tutti, sono proprio in crisi... mi sento un po' imbranato. Se non fosse per voi, non riuscirei a terminare nessun gioco. Quindi, a volte basta andare dal giornalaio sotto casa e tutto si risolve. In questo caso, invece, ho paura che non sarà così." **Domenico**, non devi assolutamente sentirti "imbranato". Quando qualcosa non ti riesce, fai

La parola all'esperto Homeworld 2

D Caro Skulz,
mi sono bloccato nel terzo livello del bellissimo *Homeworld 2*. Dopo aver distrutto le navicelle nemiche che attaccavano il ponte, mi sono catapultato nella zona dove si raccoglieva l'energia mineraria per costruire nuove navi. Dopo aver annientato i nemici, mentre riparavo il ponte, tre mezzi da trasporto hanno convertito il ponte, in modo che fosse sotto il loro controllo. Purtroppo, non riesco a fermale, perché le mie unità sono lontane e inizia il conto alla rovescia. Ho solo cinque minuti di tempo... e poi addio ponte! Ho cercato di lasciare un gruppo di navicelle in difesa della struttura, di convertire trasporti, di raccoglie energia in più, di creare più squadroni al livello precedente, ma niente da fare. Puoi darmi qualche trucco per guadagnare moltissima energia mineraria, oppure per rendere le mie navi rapidissime? Conto su di te.

Alessandro

R Ciao Alessandro, la procedura è un po' complessa, quindi ti consiglio di leggere con attenzione le istruzioni riportate qui di seguito. Per ottenere una scorta di RU pressoché infinita, apri la cartella **Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION** e individua il file **persistX.lua**, dove la ***X*** indica il numero del livello cui corrisponde il salvataggio automatico. Apri il file con il numero del livello che vuoi affrontare mediante il Blocco note di Windows e individua, alla fine del testo, la riga relativa al RU (**RUs = *numero***). Cambia il ***numero*** in una cifra apocalittica, tipo 99999, per iniziare la missione con una scorta praticamente interminabile di RU. Nel caso in cui desiderassi sbloccare all'instante tutti livelli, devi invece aprire, sempre con il Blocco note di Windows, il file **playercfg.lua** presente nella directory **homeworld2\bin\profiles\profile1**. Poi individuare la riga **maxmission = *numero*** e cambiare il valore numerico in 15. Spero di esserti stato d'aiuto e ti auguro buon divertimento.

che richiede un notevole tempismo nella pressione del pulsante per il salto, fino ad arrivare alla piattaforma che si trova sopra la testa.

STILL LIFE

B Caro Skulz,
ti scrivo perché ho un piccolo problema nel gioco *Still Life*, precisamente nel capitolo sei, L'Urlo. Una volta preso il sesto e ultimo anello dal cadavere dell'ennesima vittima, e dopo aver consultato una soluzione, mi viene detto di esaminare un pannello. Bene... ma dov'è questo pannello? Mi ritrovo in una stanza circolare, con un corpo mutilato e un "qualcosa" racchiuso in una gabbia metallica. L'unico elemento cliccabile in questo posto è l'uscita, quella che porta al labirinto delle fogne, per intenderci. Ho setacciato con il mouse tutta la stanza, ma non ho trovato nulla. Spero tu possa darmi un aiuto. Grazie di tutto.

Stefano

R Ciao Stefano, certo che posso aiutarti... sono qui apposta! Per il momento, lascia perdere la stanza in cui ti trovi e torna indietro nel labirinto fognario passando dalla sola uscita disponibile. Individua la zona illuminata per trovare una porta, bloccata da un pannello enigmatico. Per prima cosa, devi scoprire l'abbinamento corretto per le fessure a forma di anello, girando i circoletti a destra o a sinistra. In questo modo, attiverai il pannello e potrai impegnarti a spostare la chiave posta in basso nello scanso in alto.

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD del demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Splinter Cell

D Caro Skulz,
ho bisogno di un aiuto per un gioco un po' vecchio, ma secondo me sempre molto bello. Parlo di *Splinter Cell*. Non riesco a superare il livello dell'ambasciata. Mi puoi dare qualche suggerimento? Ciao.

Roberto

R Ciao Roberto, [illegible] vicoli della città, dai quali devi subito infilarti in un ristorante e, dopo aver ammazzato tutti i nemici presenti, salire sul tetto mediante la scaletta che si trova in cucina. Procedi fino al [illegible] e aggrappati al cavo per scivolare fino al cornicione dell'edificio di fronte, che, guarda caso, è proprio l'ambasciata. Una volta entrato nello stabile, devi subito preoccuparti di eliminare le guardie che stanno distruggendo i computer e poi di procedere nell'esplorazione, ricordandoti di utilizzare il visore termico per scoprire la combinazione dei tastierini numerici: il calore lasciato dalle dita dei nemici ti permetterà di capire la giusta sequenza di tasti. Se, però, vuoi fare più in fretta, sappi che la prima porta si apre con **1436**, la seconda con **9735** e le ultime tre rispettivamente con **1456**, **1834** e **7921**. Giunto al termine del livello, ti verrà chiesto di distruggere i camion. Per farli fuori in un colpo solo, spara direttamente alla pompa di benzina che si trova nei pressi, oppure, se per qualche motivo non dovessi riuscirci, cerca di colpire i serbatoi dei mezzi.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

B Ciao,
come si fanno ad attivare le armi illimitate in *Delta Force: Task Force Dagger*? Mi potete aiutare? Ricordo che si doveva spingere il tasto **ALT**, oppure **CTRL**, poi un altro pulsante e, infine, alla schermata inserire star... Insomma, voi lo sapete? Saluti.

Antonio

R Ciao smemorato. Ecco cosa devi fare: premi il tasto **** per visualizzare la console di comando del gioco; quindi digita **StanGable** e premi **Invio** per ottenere le munizioni infinite. Già che ci siamo, ecco anche qualche altro codice utile: **AceEvans** per l'invisibilità e **JeffersonDarcy** per aumentare l'energia vitale.

Delta Force: Task Force Dagger non è un titolo recente, ma ciò non toglie che qualcuno possa ancora avere voglia di giocarci... col trucco.

bene a chiedere a noi. "Ora sono incastrato in un gioco nuovo, *Crysis*. Sono rimasto sotto l'incrociatore e non riesco salire a bordo. Vi sarei molto grato se mi mandaste dei suggerimenti e/o dei trucchi. Un sincero grazie da un affezionato lettore."
Ci mettiamo subito al lavoro e, per l'occasione, chiediamo una mano anche ai tuoi colleghi videogiocatori.

D "Caro Skulz, sto giocando al bellissimo *Heroes of Might and Magic V*, allegato qualche mese fa a GMC, ma mi sono inaspettatamente bloccato alla missione 1, I Profughi, nella campagna L'uomo della Foresta". Ciao **Paolo**, non c'è problema, cercheremo di darti una mano quanto prima.
"L'obiettivo di questa campagna è mantenere le cinque guarnigioni elfiche di confine e non entrare nel territorio nemico. Come sotto-obiettivo, bisogna riconquistare una guarnigione elfica, se questa viene presa dal nemico. Mentre se ne vengono prese due, la missione fallisce. Tutto questo lo sto facendo, e sto accumulando un esercito sempre più imponente, che il nemico si guarda bene dall'attaccare, ma gioco ormai da giorni senza che accada più nulla. Rinforzo sempre più le mie schiere e mi limito a seguire i movimenti dell'avversario. C'è qualcosa che mi sfugge? Cosa si deve fare per concludere la missione? Nell'obiettivo non viene specificato nulla, neppure un tempo limite di controllo delle guarnigioni. Ti ringrazio molto dell'aiuto che saprai darmi, perché mi spiacerebbe dover abbandonare la campagna."

TATTICHE ONLINE

Come il suo predecessore, *Vegas 2* punterà molto sul multiplayer. Tornerà, in versione aggiornata, il sistema P.E.C. (Persistent Elite Creation), dedicato alla personalizzazione del proprio soldato, con in più una novità: le imprese in singolo sbloccheranno punti per quelle in multiplayer, e viceversa. In questo modo, se vi sarete concentrati solo sulla campagna principale, quando vi tufferete nell'online non vi troverete completamente privi di equipaggiamento, e potrete iniziare da subito a fare sul serio.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

La squadra Rainbow torna a giocare d'azzardo.

SVILUPPATORE Ubisoft Montreal **GENERE** FPS tattico
CASA Ubisoft **INTERNET** http://rainbowsixgame.it.ubi.com

RAINBOW SIX VEGAS 2 VINCERÀ IL JACKPOT PERCHÉ:

- Le ambientazioni all'aperto saranno interessanti dal punto di vista tattico.
- Il sistema A.C.E.S. promette faville.
- Sarà possibile personalizzare Bishop in vari modi.
- Il motore grafico sarà migliorato.

LA serie di *Rainbow Six* si è evoluta molto, dal momento del suo debutto. Quello che era partito come un FPS estremamente centrato sulla tattica ha abbandonato, piano piano, i lati più tecnici, pur senza rinunciare alla componente strategica.

Dopo un episodio sottotono come *Lockdown*, la serie è tornata a regalare soddisfazioni con *Vegas*, primo capitolo interamente ambientato nella città del vizio e del gioco d'azzardo. Visto il suo successo, Ubisoft ha pensato bene di dare ai suoi fan un seguito diretto, con una nuova gita tra le slot-machine (e non solo) di Las Vegas.

La prima sorpresa riguarda la data d'uscita, prevista per marzo: in buona sostanza ci troveremo alle prese con la squadra Rainbow a meno di un anno dalla sua ultima apparizione sui nostri monitor e, considerando le premesse, non possiamo che rallegrarci. Faranno ritorno Michael Walter e Jung Park, i soldati che ci hanno fatto da spalla nel primo episodio, mentre il protagonista sarà completamente nuovo. Il posto di Logan Keller verrà preso da Bishop, un giovane soldato d'élite che è rapidamente salito nei ranghi della squadra Rainbow. Il fatto che Ubisoft abbia reso noto solo il cognome del protagonista è dovuto a una delle nuove particolarità di *Vegas 2*, che permetterà di scegliere se il proprio alter ego sarà maschio o femmina. Oltre a questo, naturalmente, sarà consentito personalizzare ogni particolarità del nostro

"IL NUOVO SISTEMA A.C.E.S. RICONOSCERÀ LE AZIONI ESEGUITE"

eroe, dall'aspetto fisico all'equipaggiamento, che potrà essere sbloccato in base al proprio stile di gioco e ai propri progressi nella trama.

Grazie al nuovo sistema A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancements and Specialization), infatti, il gioco riconoscerà le azioni eseguite, sbloccando armi e accessori adatti alle tattiche adottate. Concentrandosi sul combattimento ravvicinato si otterranno fucili a pompa e affini, mirando da lontano si guadagneranno fucili di precisione più sofisticati, e optando per la forza bruta si otterranno armi d'assalto come i mitragliatori.

L'altro cambiamento significativo riguarda la struttura dei livelli, che in *Vegas 2* abbandonerà gli angusti corridoi del casinò in favore delle spaziose strade della città. La squadra si aggirerà per le vie del centro e della periferia, tutte fedelmente riprodotte, e avrà a che fare anche con ambientazioni diurne, le cui condizioni di luce cambieranno significativamente le strategie da adottare. Dulcis in fundo, il motore grafico è stato rivisto con i nuovi aggiornamenti dell'Unreal Engine, e gli sviluppatori promettono faville sotto tutti i punti di vista. Conoscendo l'abilità di Ubisoft Montreal e avendo apprezzato il primo *Vegas*, attendiamo fiduciosi questa nuova scorribanda nella città del vizio. GIOCHI COMPUTER

I commilitoni saranno in grado di procedere coprendosi le spalle a vicenda, con una manovra chiamata "leapfrogging".

La grafica e gli effetti di luce sono stati migliorati, così come l'Intelligenza Artificiale, a detta degli sviluppatori.

Le ambientazioni all'aperto ci obbligheranno ad adottare tattiche completamente diverse dal passato.

Come nel primo Vegas, il lavoro di squadra sarà fondamentale per sconfiggere i terroristi.

DATA DI USCITA
MARZO 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Canada
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Gli studi di Montreal, nati nel 1997, si sono guadagnati il rispetto dei videogiocatori dando vita a *Splinter Cell*, rinforzando la propria reputazione con alcuni dei titoli più apprezzati e venduti di Ubisoft.
- **Li conosciamo per:** *Splinter Cell*, *Prince of Persia*.

ATTENDERE PREGO!
Rainbow Six Vegas 2 uscirà a marzo nel 2008.

Questo mese è interamente dedicato al futuro del divertimento su PC. A pagina 30, trovate un ricco speciale su tutti i titoli più importanti del 2008. Di conseguenza, le News sono in versione abbreviata per lasciare spazio alla pioggia di giochi che ci attende.

A cura di Elisa Leanza

FPS

DUKE NUKEM FOREVER

Il ritorno del Duca, ma questa volta per davvero.

GALLERY

Duke Nukem è sempre lo stesso eroe a base di testosterone che abbiamo imparato ad amare dieci anni fa.

Ci si creda o meno, il Duca sta tornando. Abbiamo iniziato ad aspettarlo nel lontano 1997, quando ancora le avventure di *Duke Nukem* erano sinonimo di FPS di prima qualità, e siamo rimasti all'asciutto per più di dieci anni.

Il processo di sviluppo del gioco ha avuto una serie infinita di problemi, che hanno portato decine e decine di ritardi. La tecnologia si è evoluta in maniera incredibile e i programmatori sono stati costretti più volte a riaggiornare il motore grafico per stare al passo con i tempi, mancando costantemente le date d'uscita prospettate dalla casa madre. In questo modo, *Duke Nukem Forever* è diventato una specie di barzelletta nel settore dei videogiochi, facendo sorridere gli appassionati di vecchia data, che conobbero il periodo di gloria del Duca, e suonando sconosciuto alle nuove generazioni, che appunto ne hanno sentito parlare solamente come "re dei ritardi". Ebbene, qualcosa sta per cambiare, e il nostro virile eroe avrà presto l'occasione di dimostrare che questo decennio di attesa non è stato vano. Un nuovo filmato, mostrato al pubblico sul finire del 2007, ha confermato che i lavori su *Forever* sono davvero arrivati a un punto di svolta, e che la data d'uscita ufficiale, pur non essendo ancora stata annunciata, non tarderà troppo. Il breve video ci mostra il nostro eroe, con il suo colossale sigaro sempre in bocca, che solleva dei pesi con i suoi possenti bicipiti, mentre immagini di mostri e combattimenti si alternano sullo schermo. George Broussard, direttore del gioco, promette che si tratta solo di un antipasto di quello che ci aspetta, e che un trailer più lungo e completo è già in lavorazione. La curiosità è alle stelle: un nome come quello di *Duke Nukem* non è certo da sottovalutare, ma la speranza è che uno sviluppo così lungo e travagliato non abbia lasciato cicatrici sulla qualità del prodotto finale. Quel che è certo è che, in questi dieci anni, l'eroe più macho dei videogiochi ci è mancato, e che lo aspettiamo a braccia aperte.

George Broussard afferma che il filmato è stato realizzato con il motore del gioco.

"I lavori su *Forever* sono davvero arrivati a un punto di svolta"

Azione
BIONIC COMMANDO

Novità in vista per il ritorno del vecchio eroe Capcom.

Il recente annuncio di *Bionic Commando* ha fatto correre un brivido lungo le schiene dei videogiocatori con qualche annetto sulle spalle.

Il titolo Capcom, infatti, faceva parte della folta categoria dei "grandi classici dimenticati", e solo i nostalgici degli 8 bit lo ricordavano. Ora, invece, tutti riconoscono il vecchio eroe e la fiducia riposta dagli sviluppatori in questo ritorno in grande stile non fa altro che alimentare le nostre aspettative. Basta dare un'occhiata alle nuove immagini lasciate trapelare per capire che c'è molta carne al fuoco, sia dal punto di vista tecnico, sia da quello delle meccaniche di gioco. Ben Judd, producer del gioco, parla di azione spettacolare, di livelli vari e ben strutturati e, soprattutto, di meccaniche che non sfigureranno nemmeno davanti a quelle ben collaudate dell'illustre predecessore, uscito molti anni fa su NES. In tal proposito, Judd si sbilancia e promette una grande sorpresa, ancora avvolta nel mistero, studiata apposta per mandare in visibilio i fan di *Bionic Commando*. Non ci resta che stare a guardare e sperare che un colosso degli 8 bit riesca a trionfare anche a così tanti anni di distanza.

Il rampino sarà ancora una figura centrale nel sistema di gioco.

Data di uscita: Inverno 2008
Internet: www.bioniccommando.com

RTS/FPS/MMOG
REFUSION

Un po' RTS, un po' FPS e un po' MMOG.

Uno studio di sviluppo di Praga, Gumpanela, è pronto a mostrare le prime immagini della sua creatura, *Refusion*.

L'idea alla base del gioco, sulla carta, è molto interessante, e verte su un'audace fusione di generi. Gli sviluppatori hanno unito elementi presi dagli strategici in tempo reale e dagli sparatutto in soggettiva, puntando su alcune caratteristiche tipiche dei giochi di massa online. Tanto per cominciare, il motore grafico potrà dare vita a scenari molto vasti, grandi anche 1.600 chilometri quadrati, tutti pieni di oggetti ed edifici da distruggere con le tante armi a disposizione delle due fazioni in guerra. La modalità principale proporrà colossali battaglie multiplayer per un massimo di cento giocatori, che dovranno scegliere se cimentarsi nel ruolo di fighter, ossia un guerriero "in prima persona", o in quello di un master, la mente tattica che coordina la battaglia dall'alto. Speriamo che queste interessanti intuizioni si traducano in un gioco fresco e divertente.

Data di uscita: 2008
Internet: www.refusion-game.com

Secondo i momenti, sarà possibile giocare in soggettiva e con visuale dall'alto.

USCIRÀ
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Eidos	Primavera
Alan Wake	Microsoft	Inverno
Alone in the Dark	Atari	Primavera
Bionic Commando	Capcom	Inverno
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Primavera
Codename: Panzers - Cold War	EA	Primavera
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	Primavera
Conflict: Denied Ops	Eidos	Primavera
Cryostasis	1C Company	Primavera
Dark Void	Capcom	2008
Dead Space	EA	Fine 2008
Devil May Cry 4	Capcom	Primavera
Dragon Age	BioWare	2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2008
Fallout 3	Bethesda	Autunno 2008
Far Cry 2	Ubisoft	Primavera
Football Manager Live	Sega	Metà 2008
Ghostbusters	Vivendi	Fine 2008
Gray Matter	Anaconda	2008
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008
Helldorado Conspiracy	Atari	2008
Left 4 Dead	Valve	Estate
LEGO Indiana Jones	LucasArts	2008
Lost	Ubisoft	Estate
Lost Empire: Immortals	Paradox	Inverno 2008
Mass Effect	BioWare	2008
Mafia 2	2K Games	Autunno
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Primavera
Project Gray Company	EA	2008
Project Origin	Monolith	Fine 2008
Prototype	Vivendi	Estate
Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Marzo
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008
SBK 08-Superbike World Championship	Black Bean	Maggio
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno
Sins of a Solar Empire	Stardock	Primavera
Space Siege	Sega	Primavera
Spore	EA	Inverno
StarCraft II	Vivendi	Estate
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Estate
The Club	Sega	Primavera
The Wheelman	Midway	Metà 2008
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Primavera
Turok	Touchstone	Primavera
Warhammer Mark of Chaos: Battle March	Namco	Primavera
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Inverno

Le battaglie non lasceranno spazio a molti giocatori, ma saranno senza dubbio indiavolate.

Ogni robot ha le sue armi e i propri punti di forza, da sfruttare contro gli avversari.

Azione

BATTLE RAGE

Robot in terza persona per gli sviluppatori di Destan.

Il sito ufficiale di Destan ha confermato che *Battle Rage* è prossimo alla fase beta, e che il gioco sarà presto disponibile per gli utenti finali.

Il titolo è centrato su battaglie tra robot in terza persona, che si consumeranno in arene di gioco piene zeppe di armi e con parti dello scenario distruttibili a piacimento. Gli scontri vedranno un massimo di tre giocatori sfidarsi, sfruttando i punti di forza dei propri mezzi e facendo leva sulle debolezze di quelli degli avversari. Le modalità disponibili saranno sia per la campagna in singolo, durante la quale si sbloccheranno robot sempre più potenti da portare anche online, sia per quella in multiplayer, focalizzata su un alto livello di competitività e su battaglie rapide e intense. Il tutto sarà condito da un aspetto tecnico all'avanguardia, con un motore proprietario in grado di gestire HDR, displacement mapping e una fisica credibile.

Data di uscita: [illegible]
Internet: [illegible]

FURY GRATUITO

Ultima possibilità per il MMORPG di Auran.

Dopo una performance finanziaria decisamente deludente, gli sviluppatori di Auran hanno deciso di tentare il tutto per tutto con *Fury*, il loro recente MMORPG. Per invogliare nuovi utenti a entrare nel mondo di gioco, l'ultima espansione (*Age of Chosen*) è stata resa disponibile gratuitamente, ed è stata inaugurata la modalità Free 2 Play, che permette a chiunque di provare *Fury* senza sborsare un euro. In questo modo, naturalmente, non si avrà accesso ad alcune delle funzioni del gioco completo, ma sarà possibile farsi un'idea delle meccaniche senza affrontare alcuna spesa. Basterà a risollevare le sorti di questo titolo, partito male (lo abbiamo recensito il mese scorso, dandogli un eloquente 4,5) e costretto a sgomitare contro una concorrenza sempre più agguerrita?

A livello grafico, *POTBS* è decisamente curato, sia tecnicamente, sia stilisticamente.

ISTANTANEA SU: PIRATES OF THE BURNING SEA

- **Casa:** SOE
- **Sviluppatore:** Flying Lab Software
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2.5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, Connessione a Internet
- **Internet:** www.burningsea.com
- **Nei Negozi:** 2008
- **Perché aspettarlo:** Dopo *EverQuest*, sarebbe splendido se SOE fosse in grado di stupire tutti con un nuovo MMORPG. L'idea di ambientarlo nell'affascinante mondo dei pirati è un punto a favore di questo titolo.

BATTAGLIE PER MARE E PER TERRA

Saranno due i tipi di combattimento disponibili in *Pirates of the Burning Sea*. Nelle sfide "a terra" (che potranno consumarsi sulla terraferma così come sui ponti delle navi), tutto sarà affidato alla vostra bravura nel maneggiare la spada, grazie a un sistema di combattimento decisamente evoluto, che include parate, colpi normali e anche trucchi del mestiere, come tirare la sabbia negli occhi, o usare supercolpi per spazzare più nemici contemporaneamente. Nelle selvagge sfide via mare invece, sarà molto più importante l'approccio tattico: scegliere la nave giusta e sfruttare a proprio favore la direzione del vento saranno le chiavi per aver ragione degli avversari.

È stata dedicata parecchia attenzione alle sfide all'arma bianca, dando al giocatore la possibilità di scegliere fra tre differenti stili di combattimento.

PIRATES OF THE BURNING SEA

L'affascinante mondo dei pirati si trasforma in un MMORPG.

IL fenomeno *World of Warcraft* ha dato un bello scossone al mercato dei giochi per PC. Se, dopo *Doom* e *Quake*, tutti gli sviluppatori si affrettarono a lanciare i loro FPS, oggi sembra che qualsiasi casa di produzione punti le proprie carte sui giochi di ruolo online, o MMORPG.

Nel caso di *Pirates of The Burning Sea*, bisogna ammettere che la software house non è certo priva di esperienza: stiamo parlando infatti di SOE (Sony Online Entertainment), che ancor prima dell'avvento di *WoW* era riuscita a raccattare un bel gruzzolo tramite gli abbonamenti di quello che, per anni, è stato il gioco online preferito dagli americani, *EverQuest*.

La nuova sfida di SOE abbandona il fantasy per portare la fantasia degli appassionati verso un mondo forse più ancorato alla realtà, ma non certo meno mitizzato e surreale: quello del XVIII secolo, dove ogni rada e insenatura di Francia, Spagna e Inghilterra erano infestate da ciurme di bucanieri. In *Pirates of The Burning Sea*, i giocatori potranno decidere di parteggiare per una di queste tre potenze

"IL SISTEMA ECONOMICO SARÀ DECISO DAI FILIBUSTIERI VIRTUALI"

o dedicarsi alle scorribande piratesche, affrontando un migliaio di missioni, ma soprattutto, contendendosi il controllo dei porti principali e delle materie prime.

L'aspetto più intrigante di *POTBS* è che il sistema economico sarà interamente deciso dai filibustieri virtuali, che creeranno le materie prime e decideranno i prezzi e i luoghi dove verranno distribuite. Facile intuire che tutto questo si tramuterà in furiose battaglie sia in PvE (dove i giocatori si uniranno per attaccare/difendere il porto da un nemico gestito dall'Intelligenza Artificiale), sia in PvP, tipicamente al largo, al di fuori delle giurisdizioni dei porti, dove i partecipanti incroceranno le sciabole tra loro.

La mente corre subito alle spettacolari battaglie navali del mai dimenticato *Pirates!* di Sid Meier, ed effettivamente, le somiglianze, almeno sulla carta ci sono, con lunghe battaglie a suon di cannonate che culminano nell'assalto finale. Non mancheranno nemmeno i duelli a filo di squarcina, che, anzi, avranno un ruolo piuttosto importante nel gioco, come testimonia la possibilità di scegliere un proprio stile di combattimento fra tre differenti opzioni.

Tra le molteplici caratteristiche di *Pirates of The Burning Sea*, ci ha colpito la gestione innovativa dei Personaggi Non Giocanti, che, sembra, avranno un ruolo decisamente più attivo rispetto ad altri titoli simili, oltre a poter interpretare più ruoli. Per esempio, scoprirete che uno dei PNG che vi offre le dritte più interessanti è il cugino di un vostro acerrimo nemico o, addirittura, un'infida spia avversaria.

Il sistema di gioco sembra dunque interessante e unendolo al fascino dei pirati potrebbe venirne fuori un titolo valido. Non mancheremo di tenervi informati sugli sviluppi di questo titolo piratesco, che dovrebbe vedere la luce in primavera.

ISTANTANEA SU: FOOTBALL MANAGER LIVE

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Sports Interactive
- **Genere:** Simulazione Manageriale Calcistica online
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM
- **Internet:** www.footballmanagerlive.com
- **Nei Negozi:** metà 2008
- **Perché aspettarlo:** Promette di ridefinire il genere delle simulazioni manageriali calcistiche, aggiungendo alla serie *Football Manager* l'unica componente che le manca: un buon supporto multiplayer online.

Quale campione volete acquistare? La compravendita dei fuoriclasse verrà gestita come su eBay.

LE CLASSIFICHE

Un aspetto fondamentale di *Football Manager Live* saranno le classifiche di gioco, che contempleranno ogni singolo aspetto della simulazione. Per determinare chi sarà l'allenatore più bravo non incideranno solo i classici tre punti guadagnati con una vittoria ma anche la posizione in classifica delle due squadre affrontatesi, il giocare in casa o in trasferta, i gol segnati e molto altro. I ragazzi di Sports Interactive stanno studiando un sistema che permetta loro di evitare che i giocatori più assidui si avvantaggino su quelli che hanno meno da tempo da dedicare a *FML*. Si potranno disputare amichevoli con qualsiasi squadra 24 ore al giorno e per 7 giorni alla settimana. Sports Interactive sta elaborando anche un sistema per gestire le assenze dalle competizioni e dalle partite: cosa succederà se sarà in programma una partita con un amico, ma questi non risulterà disponibile?

FOOTBALL MANAGER LIVE

Prendete *Football Manager*, aggiungete un po' di "Fantacalcio" e guarnite il tutto con eBay.

CALCIO PER ANGLOFONI

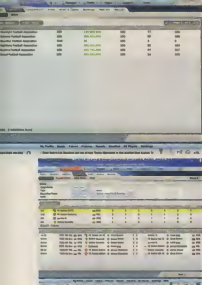
Inizialmente, *Football Manager Live* sarà disponibile solo in inglese. Successivamente, è prevista la pubblicazione del gioco in altre lingue, ma il tutto deve essere ancora confermato.

IL nome Oliver Collyer sarà sconosciuto a molti, agli appassionati di simulazioni manageriale calcistiche, invece, provocherà un tuffo al cuore.

Oliver e il fratello Paul fondarono, nel lontano 1994, la famosa Sports Interactive, la software house che ci ha regalato per anni la serie *Championship Manager* (conosciuta nel nostro Paese con il titolo di *Scudetto*) e, successivamente, quella di *Football Manager*. Il buon Oliver, dopo aver mietuto un successo dietro l'altro nel settore videoludico (e non solo di critica, ma soprattutto di vendite), si era allontanato per un po' da Sports Interactive alla ricerca di nuovi stimoli.

Dopo qualche anno di svago, Oliver è tornato al lavoro con un nuovo ambizioso progetto: *Football Manager Live*. Si tratta di una simulazione manageriale calcistica dotata di un database di calciatori semplicemente impressionante, costruita sul "cuore" pulsante di *Football Manager 2008* e con l'aggiunta degli elementi tipici dei giochi multiplayer online. Il team interno di Sports Interactive che sta realizzando il sogno (neanche tanto proibito) di milioni di giocatori di *FM* è piuttosto piccolo, almeno per canoni attuali. Ciò accade per espressa volontà dello stesso Oliver Collyer, che preferisce lavorare con poche persone, ma fidate.

L'obiettivo dichiarato di Sports Interactive – per bocca di Miles Jacobson, figura storica della società di Islington (Londra) – è quello di fondere il realismo simulativo della serie campione d'incassi di Sega con l'imprevedibilità dei giochi sportivi in stile "Fantacalcio", il tutto suggellato da un sistema di compravendita ispirato al sito d'aste più famoso al mondo (eBay). Nei progetti di Sports Interactive, mille allenatori/giocatori si sfideranno per raggiungere la vetta della classica nel proprio mondo, anche se il numero delle leghe e le modalità per farlo rimangono ancora top secret. Come ci ha confermato Jacobson, Sports Interactive spera di guadagnare nuove fette di pubblico, uscendo dalla nicchia di appassionati che annualmente acquistano ogni episodio della serie *Football Manager* per avvicinarsi a quella macchina da soldi che è *World of Warcraft*. Come in ogni "Fantacalcio" che si rispetti, anche in *FM Live* non si scenderà in campo con squadre reali, bensì con compagini create ad hoc dai giocatori. Con un paio di clic si potrà creare la propria squadra dei sogni (magari una nuova Longobardal), scegliere i colori sociali e altri parametri che i ragazzi Sports Interactive continuano a celare gelosamente e che solo i "fortunati" che stanno partecipando al beta-testing conoscono.

Tutti i calciatori che faranno parte dell'immenso database della simulazione avranno uno stipendio (e quindi un "costo") e voi disporrete un budget

■ Il motore di gioco non cambia rispetto a *FM 2008*, com'è possibile notare in queste pagine.

■ I mondi di gioco saranno il cuore pulsante di *Football Manager Live*.

BETA TESTING
Il team di Sports Interactive è attualmente impegnato in diverse fasi di beta testing. È stato creato un mondo da 100 giocatori, altri tre con 500 giocatori e uno da 1.000 giocatori, per simulare tutte le problematiche e perfezionare le meccaniche di gioco di *Football Manager Live*.

MANAGER A PAGAMENTO
Purtroppo, *Football Manager Live* non sarà gratuito, ma come il più gettonato e amato MMORPG del pianeta – *World of Warcraft* – avrà un canone mensile fisso. Non è stata stabilita, per ora, alcuna cifra, né un piano tariffario, né la tipologia di pagamento.

limitato per gestire il club. Se, come il presidente del Real Madrid Ramon Calderon, sognate di comprare un Kakà o un Cristiano Ronaldo, una volta acquistati, i due fuoriclasse non saranno più disponibili per tutti gli altri utenti. In questo modo, non si avranno squadre con gli stessi atleti. Per acquistare qualsiasi calciatore vigerà la regola del "chi offre di più se lo porta a casa", ma non sarà facile mettere le mani su campioni di quel calibro sin dalle prime partite: così, non verranno svantaggiati troppo gli utenti che si aggiungeranno nelle varie leghe più avanti.

I cervelli di Sports Interactive stanno sviluppando un sistema per garantire un buon equilibrio nella spartizione dei giocatori, per evitare che qualche vecchia volpe riesca a dominare il mercato come faceva il signor Luciano Moggi. Naturalmente, i giocatori potranno vendere e comprare a piacimento i calciatori, e persino darli in prestito. Il sistema per vendere è stato mutuato dalle aste online: si fissa un "prezzo minimo", una cifra

"IL SISTEMA PER VENDERE È STATO MUTUATO DALLE ASTE ONLINE"

per cedere subito il proprio campione e vengono stabiliti anche i termini ultimi della scadenza dell'asta. Oltre a consentire il prestito di un giovane promettente (o di un calciatore che non si rivelerà utile al vostro piano tattico) a un'altra squadra, in *Football Manager Live* sarà possibile completare il proprio undici dei sogni con qualche prezioso scambio. Per evitare "furbate" di ogni tipo, è probabile che i ragazzi di Sports Interactive stiano elaborando un sistema destinato a controllare il buon esito di operazioni di questo tipo. Comunque, non preoccupatevi: con il budget che avrete a disposizione, difficilmente collezionerete a mani basse i fuoriclasse di valore mondiale.

Per determinare il risultato di una partita o per elaborare un certo schema di gioco nulla è cambiato: tutto il bagaglio d'esperienza maturato con *FM 2008* è stato riversato in questo progetto. Un altro aspetto che sta impegnando arduamente il team di sviluppo è la creazione delle competizioni: i giocatori saranno liberi di realizzare un torneo specifico, una lega, e configurare a piacimento una pletora di opzioni. Per esempio, sarà davvero facile realizzare una coppa GMC: con un paio di clic si stabilirà quali squadre potranno accedere e quali parametri dovranno soddisfare per partecipare. Verranno stabilite anche delle scadenze, onde evitare che certe manifestazioni durino in eterno. Inoltre, sono previste delle competizioni ufficiali organizzate dalla stessa Sports Interactive, ma per ora non sappiamo nulla di più.

In ogni caso, l'attesa per *Football Monoger Live* è agli sdgocciolí e, probabilmente, prima dell'inizio di Euro 2008 sarà consentito iniziare la propria carriera di allenatore virtuale. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UNA NUOVA ALBA PER IL GIOCO SU PC

Il 2008 sarà un anno eccezionale per il nostro hobby preferito. Nelle prossime venti pagine vi spieghiamo perché.

IL 2007 è stato un anno fenomenale per il mondo dei videogiochi. Le vendite sono salite alle stelle, superando di gran lunga il 2006, e il mercato scoppia di salute.

La conseguenza per noi giocatori è una sola: con un'industria così sana, tutti gli sviluppatori hanno risorse e denaro per finanziare i propri progetti, promettendo una costante pioggia di ottimi titoli per tutto il 2008. Per farvi un'idea, vi basterà leggere questo corposo speciale, che raccoglie i giochi già annunciati più importanti del 2008. Ce n'è per tutti i gusti, dalle simulazioni belliche ai piattaforme colorati e siamo sicuri che, nel corso dell'anno, non mancheranno le sorprese.

Da un lato ci sono grandi colossal che si avviano finalmente alla fase conclusiva dello sviluppo, e dall'altro ci sono nuove leve, magari provenienti da case meno blasonate, ma che racchiudono potenzialmente decine di ore di divertimento.

Quel che è certo, è che il 2008 sarà un anno ricco, durante il quale inizieremo a vedere i frutti della vertiginosa crescita del settore videoludico Non resta che mettersi comodi e preparare un bell'ombrello per l'imminente pioggia di giochi. Buona lettura!

UN ANNO TUTTO DA GIOCARE CON:

Attenti ai banditi del deserto...

Servono armi? Noi le abbiamo.

CASA 2K GAMES **SVILUPPATORE** GEARBOX **USCITA** ESTATE

BORDERLANDS

Armi per tutti: a noleggio, in vendita e persino in affitto.

Armi: tante, tante armi. Tonnellate di armi. Questa è la caratteristica principale di *Borderlands*, che si ripromette di far vergognare qualsiasi altro sparatutto in prima persona, riducendolo a un gioco da bambini abituati a pistole giocattolo e coltelli di gomma.

Borderlands, in uscita nel corso della prossima estate, è uno sparatutto misto a un gioco di guida con veicoli che sfidano le sabbie del deserto. Insieme ad altri tre amici dovrete bombardare scenari in rovina a bordo di dune buggy super-accessoriate e truccate, inseguiti da mercenari poco amichevoli. Contemporaneamente, avrete il compito di proteggere delle colonie minacciate da alieni dalla pelle ruvida come quella di rinoceronti, i Kraytt. Per riuscirci, vi basterà una sola cosa: un arsenale epico di armi sparse in giro per lo scenario.

Ricordate che in *Diablo* le ambientazioni erano zeppe di oggetti di vario tipo da raccogliere e vendere? In *Borderlonds* succederà la stessa cosa, inserita però in un contesto da sparattutto frenetico. Alla fine di ogni scontro a fuoco, avrete modo di frugare in giro alla ricerca delle armi abbandonate, sperando di trovare la pistola rapida ed efficace che avete sempre desiderato o il fucile dei vostri sogni più proibiti. Il dettaglio interessante è che potrete capire quali saranno le caratteristiche specifiche delle armi al primo sguardo: la canna è lunga? Sarà di certo precisissima. Quello lì sopra sembra un lanciagrante? Sicuramente lo è. Appare vecchia, consumata e pronta a spezzarsi al primo colpo? Succederà. In modalità cooperativa a quattro giocatori, il ruolo ricoperto dipenderà proprio dall'arma scelta, piuttosto che dalla classe. Pertanto, se imbraccerete un fucile di precisione, starete arretrati, pronti a tenere sotto mira il nemico. *Borderlands* sembra avere tutte le carte in regola per rivelarsi un gioco... esplosivo!

THE AGENCY

CASA SONY
SVILUPPATORE INTERNO
USCITA INVERNO

Uno sparatutto online basato sul tema dello spionaggio, con una promettente modalità cooperativa. Potrebbe persino rivelarsi il gioco per PC che tutti gli appassionati del ruolo di spia hanno sempre sognato.

AGE OF CONAN

CASA EIDOS
SVILUPPATORE FUNCOM
USCITA PRIMAVERA

Il primo MMO di Funcom dopo *Anarchy Online*, che per via della crudezza delle situazioni proposte sarà anche il primo per adulti. Purtroppo, la beta proposta nel 2007 è stata ritirata dopo poco tempo, e il gioco completo subirà un ritardo di sei mesi.

AION

CASA NCSOFT
SVILUPPATORE IN-HOUSE
USCITA ESTATE

"Credete negli Angeli. Credete nei Demoni. Credete in *Aion*". Questo MMO prende in prestito la tecnologia di *Crysis* per permetterci di vestire i panni di angeli o demoni nella lotta fra Infemo e Paradiso. Il tutto, con un bel paio di ali dietro la schiena.

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

CASA GAMETAP
SVILUPPATORE SPICY HORSE
USCITA ESTATE

Composto da 24 episodi, *Grimm* è una rilettura in chiave grottesca di alcune fiabe per bambini, riviste attraverso gli occhi di colui il quale ha fatto della distorsione delle favole un'arte. Preparatevi a vedere Raperonzolo e Biancaneve come mai prima d'ora.

APB

CASA DA CONFERMARE
SVILUPPATORE REAL-TIME WORLDS **USCITA** INVERNO

Un gioco che potrebbe essere secondo solo a *World of Warcraft*. Si tratta di un MMO a base di crimini e furti d'auto, ideato da uno dei creatori del primo *GTA*, Dave Jones. Siate pure scettici, ma ricordate che questa gente ci sa fare.

CASA MICROSOFT **SVILUPPATORE** REMEDY **USCITA** INVERNO

ALAN WAKE

L'horror ha una nuova sciarpa.

Dopo la sparizione della sua fidanzata, Alan decide di provare a superare il blocco dello scrittore recandosi nella tranquilla cittadina di Bright Falls.

Ciò che non sa, è che i suoi incubi lo seguiranno, trasformando quello che doveva rivelarsi un soggiorno di tutto riposo in un'avventura spaventosa in stile *Silent Hill*. A differenza del gioco Konami, però, *Alan Wake* può contare sulle moderne tecnologie, che fanno sì che sul luogo possano abbattersi uragani improvvisi e che il ciclo giorno/notte si riveli una componente fondamentale nella lotta del protagonista contro i propri incubi. Ma riuscirà tanta tecnologia a far sì che il gioco non si trasformi in qualcosa di già visto? Speriamo proprio di sì, considerando che gli ultimi lavori di Remedy sono stati gli ottimi *Max Payne* e *Max Payne 2*.

La velocità uccide. Ma lo fanno anche gli zombi.

Bright Falls in una giornata di sole.

CASA ATARI **SVILUPPATORE** EDEN GAMES **USCITA** PRIMAVERA

ALONE IN THE DARK

Brividi lungo la schiena a Central Park.

Qualcosa d'inquietante si aggira di notte fra i vialetti di Central Park, a New York, e non si tratta di semplici cani randagi.

Alone in the Dark propone una nuova specie di incubo: trovarsi a bighellonare per la città affrontando dei pericolosi demoni con un arsenale di armi di fortuna. Perché mai combattere un mostro con un fucile, quando è possibile riempire di "proiettili" una bottiglia e farla esplodere come la più efficace delle molotov? O, ancora, combinare lo spray disinfettante del kit di pronto soccorso con un accendino per creare un rudimentale, quando efficace, lanciafiamme? Grazie alla potente fisica di *Alone in the Dark*, si tratterà di fiamme non solo letali, ma anche estremamente realistiche. Infine, gli sviluppatori sembrano intenzionati a dare al gioco una struttura a episodi: ogni livello sarà a sé stante e potrà essere completato nell'arco di circa un'ora.

Meglio sbarazzarsi in fretta di quel fuoco.

BIONIC COMMANDO

CASA CAPCOM **SVILUPPATORE** GRIN **USCITA** INVERNO

Riappare quasi dal nulla un classico del NES datato 1988, che ha come protagonista assoluto un braccio bionico. Grazie alle sue capacità di estensione, potrete dondolarvi fra gli edifici, afferrare i nemici alla gola e lanciare oggetti di grandi dimensioni attraverso le rovine di Ascension City. Insomma, il connubio ideale fra una gravity gun e la ragnatela di Spider-Man, inserita in un mondo virtuale dominato da un'ottima fisica.

BLOOD BOWL

CASA GAMES WORKSHOP **SVILUPPATORE** CYANIDE **USCITA** ESTATE

Un bizzarro e poco noto spin-off del classico "Warhammer" di Games Workshop, riassumibile con il titolo di "football americano con gli Orchi". Due schieramenti, una palla e poche regole che metteranno di fronte Nani, Elfi, uomini lucertola e demoni del caso, pronti a sfidarsi in nome dello "sport". La versione da tavolo di questa strana variante del football è stata un piccolo successo; chissà se verrà replicato anche su PC?

BRUTAL LEGEND

CASA VIVENDI **SVILUPPATORE** DOUBLE FINE **USCITA** INVERNO

Dopo il folle *Psychonauts*, Tim Schafer torna a farsi vivo con un altro gioco molto particolare. Nei panni del rocker Eddie Riggs (che avrà le fattezze e, nella versione inglese, la voce dell'attore Jack Black), avrete il compito di organizzare legioni di demoni, macchine da corsa e pile di amplificatori per riportare il mondo alla sfavillante età del metal. Il gioco, in realtà, non è ancora stato annunciato ufficialmente anche per PC, ma il nostro animo di rocker ci spinge ad avere fede nel potere del Plettro del Destino.

CARTOON NETWORK UNIVERSE: FUSIONFALL

CASA CARTOON NETWORK **SVILUPPATORE** GRIGON ENTERTAINMENT **USCITA** PRIMAVERA

Ecco una sorpresa per i lettori più giovani, e per i più grandicelli che apprezzano il sano divertimento infantile. Un po' a sorpresa, infatti, arriverà un gioco di massa online basato sui personaggi di Cartoon Network, con i beniamini più noti del noto canale per ragazzi. Potrebbe sembrarvi una cosa troppo da bambini, ma siamo sicuri che qui in ufficio ci sarà qualcuno che si concederà il piacere di affrontare missioni con Scooby Doo e Johnny Bravo.

CASTLE WOLFENSTEIN

CASA ACTIVISION **SVILUPPATORE** RAVEN **USCITA** INVERNO

Se ne parla da un sacco di tempo, ma finalmente l'annuncio è stato confermato da id Software. *Castle Wolfenstein* è in lavorazione presso gli studi di Raven, responsabili di *Soldier of Fortune* e *Jedi Knight*, e ci metterà contro orde di nazisti, creature non meglio identificate e mostri improbabili, proprio come il suo illustre predecessore (che, a sua volta, era successore di un ancor più illustre predecessore, padre di tutti gli FPS di id).

THE CLUB

CASA SEGA **SVILUPPATORE** BIZARRE CREATIONS **USCITA** PRIMAVERA

Il concetto alla base di *The Club* è senza dubbio originale. Il gioco parla di uno "sport" urbano estremo, a metà tra il parkour e il massacro gratuito. L'obiettivo è correre per i livelli, concatenando il maggior numero di uccisioni possibili in una costante lotta contro il tempo. Non si sa nulla della trama e una struttura simile solleva qualche dubbio, ma l'idea potrebbe essere valida. È qualcosa di nuovo, che potrebbe spiccare tra tanti FPS belli, ma simili tra loro.

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** UBISOFT MONTREAL **USCITA** PRIMAVERA

ASSASSIN'S CREED

Un problema dell'XI secolo, da affrontare nell'età moderna.

Cosa hanno in comune la fantascienza e le vicende dei crociati e degli hashashin nell'undicesimo secolo? La risposta a questa bizzarra domanda viene da Ubisoft, e si chiama *Assassin's Creed*.

Il gioco vi metterà nei panni di Altair, un giovane assassino che opera tra Damasco e Gerusalemme, sfoggiando un'agilità degna del Principe di Persia e muovendosi silenzioso come Sam Fisher. Il tutto avverrà in livelli vasti e aperti, in cui il giocatore potrà muoversi in libertà esplorando ogni angolo per pianificare al meglio come compiere un omicidio. E la fantascienza cosa c'entra in tutto questo? Una bizzarra cospirazione tecnologica guida la trama di *Assassin's Creed*, che vi farà impersonare un lontano discendente di Altair, costretto a rivivere le esperienze del proprio antenato tramite un sofisticato macchinario.

Assassin's Creed è già uscito su Xbox 360 e, per fortuna, la versione PC arriverà presto, con un sistema di controllo rivisto e una serie di migliorie grafiche.

Altair sarà solo contro intere guarnigioni.

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** GEARBOX **USCITA** PRIMAVERA

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Terzo episodio per l'FPS tattico di Gearbox.

Gli FPS sulla Seconda Guerra Mondiale ci hanno mostrato molto bene come il conflitto abbia devastato le città e le campagne d'Europa, abbattendo gli edifici e sconvolgendo le colture.

Vero, ma tutte quelle esplosioni e quelle animazioni erano precalcolate. La musica potrebbe cambiare con *Hell's Highway*, terzo episodio dell'apprezzata serie di Gearbox, che implementerà un sofisticato motore fisico in grado di gestire agevolmente anche i danni e i crolli più spettacolari. Pensate, sarà possibile distruggere con un colpo di bazooka l'edificio in cui si stanno nascondendo i nazi, invece di inoltrarsi ed eliminarli tutti a colpi di mitra. Nonostante questi lati coreografici, *Hell's Highway* proseguirà sulla via intrapresa dai precedenti episodi, integrando l'azione di un FPS con svariati elementi di tattica a squadre. Preparatevi, quindi, a sfoggiare tutta la vostra strategia per attaccare sui fianchi l'ennesima ondata di nemici.

Il termine tecnico è: orrenda esplosione.

CASA ELECTRONIC ARTS **SVILUPPATORE** BIOWARE **USCITA** DA CONFERMARE

DRAGON AGE

I dungeon, i draghi e i dadi da 20 secondo BioWare.

Dieci anni fa, quando i maestri dei GdR di BioWare fecero uscire il loro primo titolo di spicco, *Baldur's Gate*, eravamo tutti affascinati da come fossero riusciti a trasporre l'emozione dei giochi di ruolo cartacei sullo schermo di un PC.

Ci accontentavamo, dunque, di giocare con Elfi, Orchi e Coboldi, beandoci della nostra nuova versione digitale di "Dungeons & Dragons". Al giorno d'oggi, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia, e il fantasy non è più una passione "per pochi" come un tempo. Colossal cinematografici come "Il Signore degli Anelli" hanno restituito il genere alle masse, facendolo evolvere e allontanare dai suoi cliché. Niente più dardi incantati, palle di fuoco e stereotipi vari: gli scrittori stanno pensando ad ambientazioni più mature, che racchiudano tutti gli elementi tipici del fantasy, ma senza combinarli secondo le solite regole.

Anche i videogiochi, di conseguenza, stanno seguendo tale mutamento e *Dragon Age* ne è la prova. Questo colossale gioco di ruolo ci calerà in un mondo misterioso e strano, dove chiunque sappia usare la magia è temuto e rispettato, e gli incantesimi più potenti possono alterare gli equilibri di interi popoli. Immaginatevi conflitti e dissapori tra razze diverse, religioni e trame complesse, e dimenticatevi le piogge di meteore e le palle di fuoco a volontà cui vi hanno abituato i vecchi titoli di BioWare. Dimenticate anche le più classiche convenzioni tolkieniane: gli Elfi, per esempio, sono una razza ribelle e spregiudicata, considerata pericolosa da gran parte degli abitanti del mondo. Anche i combattimenti saranno completamente diversi da quello cui siamo abituati, visto che non si baseranno su infinite catene di incantesimi presi di peso da "D&D", e faranno affidamento sulla strategia e sull'utilizzo della struttura del terreno.

Sarà necessario usare le armi e affidarsi al proprio spirito di sopravvivenza, anche perché le pozioni e gli incantesimi di cura non saranno disponibili. *Dragon Age* proporrà, dunque, un mondo oscuro e cupo, caratterizzato da tanti nuovi elementi di gioco e da una trama che consentirà al giocatore di comportarsi in maniera buona anche in un mondo duro e violento. Da un lato, sappiamo già che i cari e vecchi goblin un po' ci mancheranno, ma dall'altro non vediamo l'ora di scoprire le novità che BioWare ha in serbo per noi.

Ne ferisce più la lingua o la spada?

CODENAME: PANZERS – COLD WAR

CASA 10TACLE **SVILUPPATORE** STORMREGION **USCITA** PRIMAVERA

La serie di *Panzers* esplora una nuova ambientazione fantapolitica, in cui la Guerra Fredda è improvvisamente diventata bollente. I carri armati, come al solito, la faranno da padroni e gli impavidi strateghi saremo noi videogiocatori.

COMMAND & CONQUER: TIBERIUM

CASA EA **SVILUPPATORE** EA LA **USCITA** INVERNO

Il mondo di *Command & Conquer* si arricchisce di uno sparatutto tattico ambientato dieci anni dopo la fine della terza guerra, in cui vestiremo i panni del soldato Ricardo Vega. Avremo il comando di una squadra d'attacco, da gestire alternando alla visuale in prima persona l'uso di una mappa interattiva.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

CASA EA **SVILUPPATORE** EA **USCITA** MARZO

Nuove unità, una modalità in stile Risiko e tanti filmati pieni di attori e bellezze hollywoodiane, come Natasha Henstridge. Questo, e tanto altro, nella nuova espansione di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*.

CRYOSTASIS

CASA 1C COMPANY **SVILUPPATORE** ACTION FORMS **USCITA** PRIMAVERA

Prendete un survival horror e fatelo convivere con il motore di un FPS: otterrete *Cryostasis*, il nuovo titolo di 1C. Vestirete i panni di un metereologo russo nel 1968, bloccato su una nave e circondato da zombi, alle prese con un sistema di gioco centrato sul freddo e sulle sue conseguenze.

DEATH TO SPIES

CASA 1C **SVILUPPATORE** HAGGARD GAMES **USCITA** ESTATE

Seconda Guerra Mondiale, furtività e spie convivono in *Death to Spies*, un gioco d'azione in terza persona che, come il titolo suggerisce, imporrà di muoversi in silenzio colpendo i propri nemici quando meno se lo aspettano, ricorrendo a qualunque tipo di sotterfugio per trionfare.

CASA SEGA **SVILUPPATORE** CREATIVE ASSEMBLY **USCITA** AUTUNNO

EMPIRE: TOTAL WAR

Un nuovo mondo di strategia dai creatori di *Rome* e *Medieval: Total War*.

Presto avremo un intero mondo da conquistare, plasmato dalle sapienti mani dei creatori di *Medieval* e *Rome: Total War*. Si tratta, naturalmente, di Creative Assembly, noti per i loro eccellenti titoli strategici, che fino a oggi sono rimasti saldamente sulla terra ferma. Questa volta, le battaglie si sposteranno anche in mare, nell'era d'oro della colonizzazione. Ecco i vari scenari che dovrete affrontare:

AMERICA
Volete riscrivere le pagine della guerra d'indipendenza, piazzando un dittatore inglese a Washington, o riempiendo il paese di tedeschi? Avrete modo di farlo. Nel mondo reale, quando le tredici colonie si ribellarono, gli Inglesi invasero le città della costa, come New York e Boston. La faccenda si complicò quando entrò in gioco la Francia, che spostò l'equilibrio del conflitto verso i rivoltosi. Con il potere dei PC, persino la Storia può essere riscritta.

EUROPA
Le guerre napoleoniche sono uno scenario molto interessante. Tra il 1700 e il 1800, Francia e Inghilterra sono state costantemente in guerra, con gli Inglesi che dominavano i mari e i Francesi che avevano il controllo dell'Europa occidentale. Riuscirete a fare meglio di Napoleone e a conquistare l'Inghilterra, o verrete schiacciati dall'ammiraglio Nelson di turno?

INDIA
La colonizzazione dell'Asia, per finanziare l'espansione dell'impero britannico, si fondava sul libero mercato e su organizzazioni come la Compagnia delle Indie Orientali. Associazioni simili dovevano mantenere il controllo del commercio delle preziose spezie, e avevano bisogno di forze militari e di potere politico per impedire che le popolazioni locali si unissero per contrastarle. Gestite bene le vostre risorse e diventerete favolosamente ricchi.

Strategia nell'era della colonizzazione, con tanto di battaglie navali. La serie di Total War è pronta a salpare

DCS: BLACK SHARK
CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** EAGLE DYNAMICS **USCITA** ESTATE
Quanto sarà mai difficile pilotare un elicottero militare? Scopritelo voi stessi con questa simulazione, che vi metterà ai comandi di un Ka-50, il micidiale elicottero russo da combattimento soprannominato Hokum, caratterizzato dai due rotori contro rotanti ravvicinati.

DEMOCRACY 2
CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** POSITECH **USCITA** ESTATE
L'obiettivo di *Democracy 2*, seguito dell'omonimo gioco indipendente che ha fatto furore tempo fa, è alquanto semplice. Bisogna restare al potere per il maggior tempo possibile, aggiudicandosi più del 50% dei voti degli elettori ogni quattro anni.

DEVIL MAY CRY 4
CASA CAPCOM **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA** PRIMAVERA
Devil May Cry ha sempre stregato i giocatori su console con la sua azione frenetica e spettacolare, e con il particolare sistema di combo, che permette di passare da un'elegante spada a una mortale pistola con un semplice tasto, dando vita a sequenze degne di Hollywood.

DRACULA: ORIGIN
CASA FOCUS **SVILUPPATORE** FROGWARES **USCITA** PRIMAVERA
Il mito di Dracula non accenna ad affievolirsi e, ancora una volta, in questo videogioco avremo modo di partire alla caccia del malvagio vampiro, nel disperato tentativo di impedirgli di ottenere l'abilità di resuscitare i morti.

DUKE NUKEM FOREVER
CASA 2K **SVILUPPATORE** 3D REALMS **USCITA** 2008
Sapete una cosa? *Forever* è il gioco più ritardatario della storia, tanto che ormai è diventato una vera e propria barzelletta. Take Two, però, afferma di essere molto determinata a farlo uscire entro il 2008. Per sapere di più, leggete le News di GMC. Speriamo sia la volta buona.

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** JONATHAN BLOW **USCITA** ESTATE

BRAID

Una piccola stella che illuminerà il 2008.

È da un bel po', ormai, che i giochi tirano in mezzo la manipolazione del tempo in tanti modi diversi. Nessuno, però, lo ha fatto in maniera artistica come promette *Braid*.

Si tratta di un gioco di piattaforme ricco di enigmi e rompicapi, nel quale ogni problema si risolve rallentando o riavvolgendo il tempo. Per passare davanti a una fila di nemici, per esempio, sarà possibile lanciare una bolla che li farà muovere al rallentatore. E se per sbaglio si cade? Basta riavvolgere il tutto, un po' come ne *Le Sabbie del Tempo*. Può sembrare un concetto trito e ritrito, ma applicarlo a un genere come quello dei giochi di piattaforme potrebbe portare a risultati entusiasmanti, creando situazioni inedite e ponendo ostacoli intelligenti davanti al giocatore.

Braid ha vinto il premio "Innovation in Game Design" nel 2006 e, da allora, è stato tirato a lucido con una grafica colorata e fiabesca. Il suo creatore, Johnatan Blow, deve ancora trovare un accordo con una casa di distribuzione, ma è sicuro che il suo titolo vedrà la luce nel 2008.

I viaggi nel tempo incontrano Mario.

CASA EIDOS **SVILUPPATORE** PIVOTAL GAMES **USCITA** PRIMAVERA

CONFLICT: DENIED OPS

Il numero perfetto, per Eidos, è il due.

La formula alla base di *Conflict* funziona, e abbiamo già avuto modo di scoprirlo. In buona sostanza, saremo alle prese con un gruppo di soldati d'élite in grado di sgominare interi eserciti nei luoghi più "caldi" del globo.

Questa nuova versione strizza l'occhio alla fantapolitica in stile Clancy e vede come protagonisti due agenti segreti, un veterano e il suo protetto, intenti a seguire le tracce di un gruppo di terroristi in Venezuela. Mentre i precedenti capitoli erano pensati per quattro soldati, *Denied Ops* ne metterà a disposizione soltanto due, per rendere il tutto più semplice e consentire di organizzare al meglio le missioni silenziose che si dovranno affrontare.

I più abili riusciranno a penetrare nel territorio nemico senza far scattare neanche un allarme, usando una combinazione di armi silenziate e agili corse per evitare i riflettori delle sentinelle. *Denied Ops* non avrà una trama fantascientifica o un budget milionario come *Geors of War*, ma potrebbe regalare delle soddisfazioni. Che sia una delle sorprese del 2008?

I primi livelli hanno luogo in un castello del Sud America.

DUNGEON HERO

CASA GAMECOCK **SVILUPPATORE** FIREFLY STUDIOS **USCITA** INVERNO

Gli sviluppatori di FireFly affermano trionfali che questo gioco sarà "il primo vero simulatore a descrivere la vita sotterranea in un dungeon". Creerà una vera e propria comunità di mostri e creature, che potranno interagire o combattere tra loro. Noi, però, confutiamo l'affermazione di FireFly: non ci staremo mica dimenticando di Bullfrog e di *Dungeon Keeper*, vero?

EMPIRE OF SPORTS

CASA INFRONT SPORTS & MEDIA **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA** PRIMAVERA

Empire of Sports è un gioco online di massa che potrebbe unire la passione che in molti hanno per lo sport con i MMO più estremi, dando modo ai suoi giocatori di salire di livello giocando a tennis, calcio e basket. L'idea è interessante e nuovi sport potrebbero arrivare dopo il lancio. Il bello è che gli sviluppatori sono convinti di poter dare vita a partite multiplayer con undici giocatori per squadra, e che sperano di rendere il titolo completamente gratuito grazie all'inserimento di pubblicità al suo interno.

ENEMY IN SIGHT

CASA ATARI **SVILUPPATORE** ILLUSION SOFTWORKS **USCITA** INVERNO

Enemy in Sight è il seguito di *Hidden & Dangerous*, e si svolgerà nell'immediato futuro, dove Russia e NATO sono impegnate in una specie di Guerra Fredda. Tutto questo significa che, se le promesse verranno mantenute, ci beccheremo un'altra dose della strategia e dell'azione che abbiamo imparato ad amare con giochi come *Ghost Recon* e *Rainbow Six*.

ENTROPIA UNIVERSE

CASA DA CONFERMARE
SVILUPPATORE MINDARK
USCITA PRIMAVERA

L'economia di questo MMO punta tutto sugli investimenti effettuati dai giocatori per comprare terreni, equipaggiamento e abitazioni. Si tratta di un gioco uscito ormai da qualche anno che, però, grazie all'accordo con Crytek, potrà presto usufruire delle migliorie apportate dal CryEngine 2. Un bel passo avanti in termini di grafica.

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

CASA DA CONFERMARE
SVILUPPATORE PARADOX
USCITA PRIMAVERA

Ignorando completamente l'esistenza della serie *Total War*, Paradox ha annunciato che si tratterà del "primo vero gioco di strategia dell'età romana". Allestirete un impero e un'armata tenendo contemporaneamente sotto controllo gli affari e la diplomazia, in una struttura di gioco a turni profonda e complicata. La realizzazione di scenari e fazioni storiche è votata al realismo più intransigente e accurato.

FIRETEAM RELOADED

CASA PIXEL MINE **SVILUPPATORE** PIXEL MINE **USCITA** 2008

Lo sport di combattimento del futuro. È così che gli sviluppatori definiscono *Fireteam Reloaded*, un gioco d'azione con visuale isometrica improntato sull'immediatezza e sugli spargimenti di sangue. L'obiettivo è eliminare gli avversari all'interno di piccoli scenari post-apocalittici, con una serie di modalità pensate per durare poco più di dieci minuti a partita. Il tutto è centrato sul multiplayer online, funzione supportata anche da un sistema di chat vocale integrato nel gioco. *Fireteam Reloaded* si propone come il classico gioco per sfogare lo stress quotidiano, un'esplosione alla volta.

CASA THQ **SVILUPPATORE** RELIC ENTERTAINMENT/IRON LORE ENTERTAINMENT **USCITA** PRIMAVERA

DAWN OF WAR: SOULSTORM

Le vere macchine da guerra sono le suore d'assalto.

I fan avrebbero tanto voluto i Tiranidi. Gli sviluppatori di *Dawn of War*, invece, hanno deciso di giocare loro un tiro mancino introducendo due nuove razze umanoidi.

Che dire? Forse non avrebbero potuto fare scelta migliore. La prima razza sono gli Elfi Oscuri. Questi hanno una propensione per la pirateria, sono degli schiavisti convinti e amano torturare i propri nemici. E anche gli amici, perché no? Sono il primo esercito di *Dawn of War* a schierare unità volanti sul campo di battaglia (in quanto i tank Eldar e Tau sono solo in grado di levitare). E la seconda, nuova razza? Tenetevi forte. È la Sorellanza: delle suore guerriere dotate di granate incendiarie e abiti resistenti al fuoco: il loro intento è bruciare l'eresia nell'animo degli avversari. E anche nel corpo, che non si sa mai.

Le due razze non sono la sola aggiunta al gioco. Ci sarà la possibilità, per ognuna delle compagini, di servirsi di una o due unità volanti.

Debuttano le unità aeree.

CASA SIERRA **SVILUPPATORE** DA CONFERMARE **USCITA** INVERNO

F.E.A.R. 2

Alma è stata proprio una bambina cattiva.

Un nuovo capitolo di *F.E.A.R.* è in fase di sviluppo. Lo sappiamo per certo. E sappiamo anche che sarà uno sparatutto in prima persona terrorizzante, con le stesse sparatorie al rallentatore del predecessore.

La trama del gioco prenderà avvio direttamente dagli eventi del primo episodio, senza dimenticare la violenza cui abbiamo assistito grazie alle espansioni *Extraction Point* e *Perseus Mandate*. Immancabile, la presenza della piccola, terrificante Alma, che, ancora una volta, ricoprirà un ruolo di grande rilievo.
Questo è tutto ciò che sappiamo di *F.E.A.R. 2* e siamo consapevoli che, per un po' di tempo, non riusciremo a carpire ulteriori informazioni a proposito.
Il motivo è presto detto. Ci sono ben due compagnie in grado di realizzare giochi basati sul primo *F.E.A.R.*: Monolith (gli sviluppatori originali) e Vivendi (l'editore). *Project Origin* sarà il frutto dell'impegno di Monolith, mentre *F.E.A.R. 2*, come confermato dai portavoce della compagnia, sarà la risposta di Vivendi. Ciò significa che Vivendi non è intenzionata a fare la prima mossa, preferendo stare a guardare per poi infliggere un duro colpo agli sviluppatori di *Project Origin*. Le prime immagini del lavoro di Monolith sono già state mostrate, pertanto manca poco al momento in cui anche Vivendi dovrà svelare i propri segreti.

I fan di *F.E.A.R.* hanno di che gongolare: due talentuosi gruppi si stanno contendendo la palma di miglior seguito della serie e siamo sicuri che investiranno grandi quantità di risorse per raggiungere lo scopo.

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** UBISOFT MONTREAL **USCITA** PRIMAVERA

FAR CRY 2

Tiro al bersaglio in mezzo alla savana.

L'FPS *Far Cry* era una specie di vacanza con qualche pallottola vagante, un bel connubio fra isole tropicali e pistole.

Quest'anno, però, gli arcipelaghi esotici non vanno più di moda e spadroneggiano combattimenti vecchio stile, militari arrabbiati e scienziati pazzi. Stavolta, aspettatevi lussureggianti savane, conflitti a fuoco a briglia sciolta, capanne incendiate zeppe di militari e zebre. Proprio così, zebre. Nel 2008, *Far Cry 2* ci porterà in Africa per prendere parte a un bel safari. Dietro tutto questo c'è una piccola questione di affari: gli sviluppatori di *Far Cry*, Crytek, hanno tagliato i ponti con Ubisoft e si sono dedicati allo splendido *Crysis*.

La vera novità è l'ambientazione: colline, città da esplorare, la libertà di andare dovunque si vuole.

Per muovervi da un obiettivo all'altro ci sarà il solito corredo di jeep e buggy, ma tornerà anche il magnifico deltaplano, così da ammirare da una postazione privilegiata zebre e gazzelle che si spaventeranno al passaggio della vostra ombra dall'alto.

Una complessa tecnologia simulerà la diffusione degli incendi nell'area circostante, permettendovi di dare alle fiamme un intero accampamento semplicemente appiccando il fuoco su una collina nei dintorni (e sperando di vedere esplodere un provvidenziale barile di benzina). Una tattica vincente se ciò di cui avete bisogno è un diversivo per potervi introdurre indisturbati.

Magari non si tratterà di una vacanza, ma il rischio di rimanere scottati non sarà scongiurato.

Di fronte a un paesaggio sconfinato, si potrà scegliere il percorso preferito.

FOOTBALL MANAGER LIVE

CASA SEGA **SVILUPPATORE** SPORTS INTERACTIVE **USCITA** MARZO

Un gestionale calcistico che permette al genere di fare il proprio ingresso nel mondo dei MMO. Se volete saperne di più, correte a leggere la ricca anteprima dedicata a *FM Live* contenuta in questo numero di GMC.

GALACTIC CIVILIZATIONS: TWILIGHT OF THE ARNOR

CASA STARDOCK **SVILUPPATORE** STARDOCK **USCITA** PRIMAVERA

Seconda espansione per *Galactic Civilization*, dopo *Dark Avatar*, con nuove opzioni di personalizzazione delle navicelle e dodici diverse civiltà, ciascuna con precise conoscenze tecnologiche.

GOTHIC 4

CASA JOWOOD **SVILUPPATORE** SPELLBOUND **USCITA** AUTUNNO

La serie di *Gothic* è specializzata nel ricreare GdR all'insegna della stregoneria e del clangore delle armi. Pensate a un *Oblivion* meno chiassoso, con un ritmo d'azione più lento e missioni strutturate in modo da dipendere dal tipo di allineamento scelto.

HAZE

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** FREE RADICAL ENTERTAINMENT **USCITA** ESTATE

Le droghe fanno male, ok? Non dimenticatelo e non fate caso al fatto che in questo gioco vedrete degli uomini grandi e grossi, con armi ancora più grandi e grosse, che si contendono un narcotico legale conosciuto come "nettare".

HEIST

CASA CODEMASTERS **SVILUPPATORE** INXILE **USCITA** ESTATE

Una simulaziome ambientata nella San Francisco degli Anni '70, in cui impersonate uno scassinatore che cerca di violare tutte le banche della città. Entrate, calmate la folla e sperate che nessuno voglia fare l'eroe. Poi, datevela a gambe.

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** BETHESDA **USCITA** AUTUNNO

FALLOUT 3

Il cammino verso la luce: la luce del cataclisma!

Forse il Vault era un posto migliore in cui rimanere.

Gli sviluppatori di *Fallout 3* sobbalzano ogni volta che sentono descrivere la propria creatura come un "*Oblivion* con armi da fuoco".

Un riepilogo della situazione potrebbe tornare utile: si tratta di un gioco a esplorazione libera ambientato in uno scenario devastato, centinaia di anni dopo una catastrofe nucleare. Ma *Fallout* è molto di più. Paranoia, esperimenti sociologici, ingenuità, ma anche commedia. Pensate ai leggendari Vault: sono dei ripari costruiti sotto roccia e granito per proteggere i cittadini dalla tempesta di radiazioni nucleari, ma la loro struttura rivela la follia e il sadismo della mente che li ha concepiti. Ciascuno di essi ha un particolare strano, un problema che i suoi occupanti devono risolvere. Certi Vault sono stati costruiti per ospitare mille donne e un solo uomo, altri l'esatto opposto. Alcuni sono pieni di armi, altri ne sono totalmente sprovvisti. Alcuni sono stati costruiti in modo da distruggersi gradualmente, costringendo i loro ospiti e doversi costantemente occupare della manutenzione di sistemi e valvole arrugginite. Altri, ancora, dieci giorni dopo la chiusura delle porte rilasciano nell'aria sostanze psicotropiche. Perché? Semplice: per vedere cosa succede...

Il Vault 101, in cui ha inizio il gioco, è progettato per essere chiuso ermeticamente e per mandare in onda su degli appositi schermi immagini di devastazione. La prima ora di gioco di *Fallout* ha lo scopo di farvi immedesimare negli abitanti dei Vault, instillare nella mente la paranoia. In questo modo, quando sarà il momento di vedere la luce del sole, il giocatore proverà una sensazione di sollievo: un po' come quando, in *Oblivion*, si esce dalle fognature. Ma come già detto, *Fallout* è molto di più di *Oblivion* con le armi da fuoco.

HIGHLANDER

CASA EIDOS **SVILUPPATORE** WIDESCREEN GAMES **USCITA** ESTATE

Ne rimarrà solo uno... per usare una delle battute più celebri dell'omonimo film. In *Highlander* assumerete i panni di un personaggio che attraverserà duemila anni di Storia, da Pompei al giappone feudale e la Scozia medievale. Non perdete la testa!

THE HUNT

CASA BUKA **SVILUPPATORE** ORION GAMES **USCITA** PRIMAVERA

Un gioco che ripropone un cliché della fantascienza: la ripresa di un inseguimento con videocamera, per il sollazzo del pubblico a casa. Un'acuta satira sotto forma di FPS o semplicemente un altro sparatutto insipido? Ai posteri l'ardua sentenza.

HUXLEY

CASA WEBZEN **SVILUPPATORE** WEBZEN **USCITA** INVERNO

Ben cinquemila giocatori si daranno battaglia attraverso uno scenario apocalittico, per ottenere il controllo di fonti di energia alternative. *Huxley* è un FPS che sfrutta la tecnologia Unreal, ed è in sviluppo, ormai da diverso tempo. Speriamo che il 2008 sia, finalmente, l'anno giusto.

IRON MAN

CASA SEGA **SVILUPPATORE** Interno **USCITA** ESTATE

L'abitudine di realizzare un videogioco ispirato a un film che, a sua volta, prende spunto da una famosa serie a fumetti, ha colpito anche Sega. L'uomo di ferro di casa Marvel sarà, infatti, il protagonista dell'ennesimo piattaforme. Speriamo che non arrugginisca.

JAGGED ALLIANCE 3

CASA AKELLA **SVILUPPATORE** F3 GAMES **USCITA** ESTATE

Il vostro manipolo di mercenari, in *Jagged Alliance 2*, si è sbarazzato di un pericoloso dittatore, ma c'è ancora del lavoro da fare: servono muscoli da reclutare e ci sono generali da mettere a tacere. Pensate a *X-Com*, ma con baschi e baffoni.

CASA VIVENDI **SVILUPPATORE** TERMINAL REALITY **USCITA** INVERNO

GHOSTBUSTERS

"Chi chiamerai?"

Iniziate pure il conto alla rovescia: l'evento merita la giusta attenzione. Nel 2008, i veri, unici e originali Acchiappafantasmi – Peter, Ray, Egon e Winston (doppiati, almeno nella versione in lingua originale, dai rispettivi interpreti sul grande schermo, Bill Murray, Dan Aykroyd, Harold Ramis ed Ernie Hudson) – si riuniranno per l'ultima volta.

La notizia bomba, però, è che non si tratta di un film, bensì di un videogioco, scritto a quattro mani da Ramis e Aykroyd, e ambientato negli Anni '90. Ebbene sì: New York è infestata dall'ennesima invasione di fantasmi e toccherà ai nostri eroi fare piazza pulita usando i vecchi, ma sempre efficaci attrezzi del mestiere, dallo zaino protonico al visore ectoplasmatico. E senza dimenticare la fantastica automobile ECTO-1. Fra i fantasmi presenti nel gioco abbiamo già adocchiato Slimer e l'uomo dei Marshmallow. Che nostalgia!

Indimenticabile, l'Uomo Marshmallow.

Non incrociate i flussi!

CASA TAKE TWO **SVILUPPATORE** ROCKSTAR NORTH **USCITA** DA CONFERMARE

GRAND THEFT AUTO IV

La libertà d'azione secondo Rockstar torna in grande stile.

Al momento di mandare in stampa questo speciale, l'uscita di *GTA IV* per PC non è ancora stata confermata ufficialmente. Ma la storia è maestra di vita e, con tutta probabilità, la versione PC uscirà a pochi mesi di distanza da quella per console.

Noi non vediamo l'ora di mettere le mani sulla nuova fatica di Rockstar, anche perché, questa volta, la carne al fuoco è davvero tanta. Dopo aver mantenuto una struttura molto simile a se stessa negli ultimi tre episodi, infatti, gli sviluppatori hanno optato per un maggiore realismo, nella grafica e nel sistema di gioco, e promettono che la collaudata formula di *GTA* verrà ripensata per i nuovi giocatori. Sarà interessante vedere come Rockstar riuscirà a implementare delle funzioni inedite senza compromettere il delicato equilibrio che ha perfezionato con *GTA3*, *Vice City* e *San Andreas*. Incrociamo le dita, dunque, e speriamo che la conferma ufficiale arrivi al più presto!

JET THUNDER: FALKLANDS/ MALVINAS

CASA DA CONFERMARE
SVILUPPATORE THUNDERWORKS
USCITA ESTATE

Per godervi al meglio questa dettagliata simulazione della guerra delle Falkland del 1982, avrete bisogno di un buon joystick. *Jet Thunder* segna il ritorno delle simulazioni di volo a bordo di jet su PC, ma non si tratta solo di scorrazzare con Sea Harrier inglesi o A-4 Skyhawk argentini: avrete modo di pattugliare i cieli delle Falkland e della Patagonia argentina. Non aspettatevi di cimentarvi in missioni prevedibili e prestabilite, poiché la I.A. farà in modo di assegnarvi dei compiti e degli obiettivi precisi in base alla situazione e all'andamento tattico delle operazioni.

KUNG FU HUSTLE

CASA SONY **SVILUPPATORE** Interno **USCITA** ESTATE

Finalmente un gioco basato sul folle film di Stephen Chow dedicato al kung-fu, noto dalle nostre parti con il titolo "Kung Fusion" e scioccamente ridicolizzato da un doppiaggio italiano che non gli rende giustizia. Pronti per entrare anche voi nella "Gang delle Asce"?

KWARI

CASA KWARI **SVILUPPATORE** MICRO FORTÈ **USCITA** PRIMAVERA

Un originale sparatutto in prima persona che sarà messo a disposizione per il download gratuito. Dov'è il trucco? Semplice, dovrete acquistare le munizioni. Quando colpirete un avversario guadagnerete del denaro, ma se sarete voi a subire il colpo, lo perderete. Scommettete sulle vostre abilità e sperate di portare a casa il jackpot: meglio che al casinò.

LEGENDARY: THE BOX

CASA ATARI **SVILUPPATORE** SPARK UNLIMITED **USCITA** PRIMAVERA
Questo interessante FPS ci metterà nei panni di Charles Deckard il quale, dopo avere aperto il proverbiale vaso di Pandora, si troverà ad affrontare ogni tipo di creatura mostruosa a colpi di fucile. Il tutto si svolgerà tra Londra e New York, mentre la società che conosciamo impazzirà e si abbandonerà al panico. L'idea è folle, ma potrebbe funzionare.

LEGO BATMAN

CASA WARNER BROTHERS **SVILUPPATORE** TRAVELLER'S TALES **USCITA** AUTUNNO
Dopo il successo di *LEGO Star Wars*, gli sviluppatori di Traveller's Tales si cimentano con Batman, stravolgendo l'oscuro eroe dei fumetti secondo i canoni blocchettosi del LEGO. Aspettatevi di vedere tutti i personaggi più noti della serie in versione giocosa, e preparatevi a una modalità cooperativa che promette di essere ancora più sfiziosa di quella che già abbiamo apprezzato in *LEGO Star Wars*.

LEGO UNIVERSE

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** NETDEVIL **USCITA** INVERNO
Un MMORPG sui LEGO? L'idea è strana, ma interessante. Il titolo sarà adatto anche a un pubblico composto da bambini, ma implementerà comunque combattimenti, avanzamenti di livello e funzioni di chat e di community. Il gioco non si baserà su licenze particolari (come "Batman" e "Guerre Stellari"), e si affiderà interamente alle serie di giocattoli LEGO. Questa scelta potrebbe rendere *LEGO Universe* meno popolare, ma siamo curiosi di vedere come i mattoncini possono "interpretare" un gioco online.

CASA 2K GAMES **SVILUPPATORE** ILLUSION SOFTWORKS **USCITA** AUTUNNO

MAFIA 2

Grand Theft Proibizionismo?

Il successo di *GTA* ha generato una miriade di cloni, spesso scadenti, che cercavano di capitalizzare sulla moda gangster lanciata dal capolavoro di Rockstar.

Nel 2002, però, *Mafia* riuscì a reinterpretare la formula in maniera convincente, creando un mondo più realistico dando vita a un'avvincente trama in stile Anni '30. Ora, a distanza di anni, *Mafia 2* è quasi pronto e dobbiamo dire che, se c'è da fidarsi delle immagini, la sua grafica sarà a dir poco incredibile. Avremo a che fare con il classico misto di sparatorie, furti d'auto e inseguimenti, e l'ambientazione farà un salto verso gli Anni '50, garantendo qualche cavallo in più ai motori delle vetture.

Il tutto avverrà rigorosamente in terza persona, e gli sviluppatori promettono tante piccole innovazioni che continueranno sulla scia dello scorso gioco. Considerando che il titolo non vedrà la luce prima dell'autunno, avrete tutto il tempo per prepararvi guardandovi più e più volte l'edizione integrale de "Il Padrino".

I veri gentiluomini si riconoscono dal cappello.

CASA EA **SVILUPPATORE** PANDEMIC **USCITA** PRIMAVERA

MERCENARIES 2

Affittasi esplosioni e distruzione. Vendesi ultraviolenza. Chiamare ore pasti.

Il governo del Venezuela ha dichiarato guerra aperta a *Mercenaries 2*, affermando che si tratta di pura propaganda per un'eventuale invasione statunitense.

In fondo, è solo uno sparatutto, ma non è difficile capire il motivo della preoccupazione: entro la fine del gioco, infatti, i politici venezuelani rischiano di vedere una versione virtuale del proprio Paese bruciata e straziata da ogni genere di esplosioni. Sono tanti, infatti, i giochi che promettono ambientazioni completamente distruttibili, ma sono pochi a riuscirci sul serio. Il motto di *Mercenaries 2* è "Se lo vedi, puoi comprarlo, rubarlo o farlo esplodere senza pietà." È un gioco la cui azione è sempre sopra le righe, e che si concentra sull'estetica delle detonazioni, delle fiamme delle sequenze in stile Rambo. Il tutto verrà inserito in un mondo aperto, nel quale sarete liberi di vendere i vostri devastanti servigi al miglior offerente. Oltre al single player, naturalmente, sarà presente anche una modalità cooperativa, per unirsi a un amico e scatenare l'inferno nelle strade di città e nelle altre ambientazioni.

Fuoco, fuoco! Non è mai abbastanza.

CASA NCSOFT **SVILUPPATORE** ARENANET **USCITA** INVERNO

GUILD WARS 2

Un nuovo inizio per il GdR online di NCsoft.

I fan di *Guild Wars*, a differenza di quelli di *World of Warcraft*, hanno già visto la pubblicazione ben due capitoli aggiuntivi (*Nightfall*, *Factions*) e un'espansione (*Eye of the North*). Era senza dubbio giunta l'ora di passare al livello successivo, e ArenaNet ha deciso di iniziare i lavori sulla seconda versione di questo popolare MMORPG.

LA TRAMA

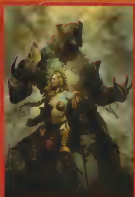
La trama si svolge 250 anni dopo il primo *Guild Wars*, e molti luoghi sono distrutti o in rovina. Il tutto è dovuto al risveglio di centinaia di draghi, un vero cataclisma che ha obbligato intere popolazioni a migrare e ha dato vita a terribili carestie. La mancanza di risorse, naturalmente, ha spinto varie fazioni a combattere per la sopravvivenza.

IL MONDO DI GIOCO

Un difetto dell'originale *Guild Wars* era che non si aveva la percezione di muoversi in un mondo aperto e continuo: al di fuori delle zone "comuni" come le città (ovvero, quando si iniziava una missione con il proprio gruppo), si entrava in "istanze", aree separate in cui era impossibile incontrare un nuovo amico online. Nel secondo episodio, le cose cambieranno: i giocatori si muoveranno liberamente in un mondo vasto e senza barriere (come, per esempio, quello di *Vanguard*) e le istanze saranno utilizzate solo in occasioni particolari per fare progredire la trama. ArenaNet promette inoltre che, come da tradizione, sarà possibile trasferire i personaggi da un server all'altro senza sborsare un centesimo.

Il gioco prende il via in mezzo a neve e ghiaccio.

I PERSONAGGI

Non aspettatevi che vi basti fare arrivare il vostro personaggio al livello 20 per essere tra i giocatori più forti: un po' come succedeva nel primo *Guild Wars*, anche sapere usare le abilità nel modo migliore darà la misura della potenza di un personaggio. In ogni caso, il livello massimo sarà ancora più elevato e per arrivarci sarà necessario affrontare un sentiero lungo e impegnativo. Ma non temete di restare indietro e di non potere giocare con i vostri amici: se sarete più deboli e vorrete comunque andare in missione con loro, riceverete un momentaneo bonus per stare al loro passo.

GIOCATORI CONTRO GIOCATORI (PVP)

Sin dal primo giorno, nel primo *Guild Wars*, c'era la possibilità di entrare in particolari arene e combattere contro altri giocatori umani. Ora potrete farlo in una zona interamente dedicata al PVP, "The Mist", nella quale si consumerà una sorta di guerra perenne: 24 ore al giorno, 365 giorni l'anno. Tutti potranno entrare e partecipare, e le gesta più eroiche verranno ricompensate.

IL PREZZO

Con tutte queste caratteristiche, gli sviluppatori di *Guild Wars* stanno chiaramente mirando ai giocatori di *World of Warcraft*, ma hanno già confermato che non ci saranno costi d'abbonamento mensile.

LOST

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** UBISOFT MONTREAL **USCITA** ESTATE

Direttamente dalla famosa serie televisiva, sta per naufragare sui nostri PC la versione virtuale di "Lost". Segreti da svelare e pericoli da affrontare gentilmente offerti da un team in grado di suscitare buone aspettative: quello di *Prince of Persia*.

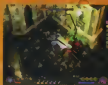
MIRROR'S EDGE

CASA EA **SVILUPPATORE** DICE **USCITA** ESTATE

Il team di *Battlefield*, per questa avventura in prima persona, promette una grande libertà d'azione, assicurando che il *Mirror's Edge* punterà l'accento sulle effettive abilità del giocatore, piuttosto che sull'arma che impugnerà.

MULTIWINIA

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** INTROVERSION **USCITA** PRIMAVERA

I ragazzi di Introversion sono sulla cresta dell'onda, grazie al successo del loro straordinario *DEFCON*. Questo è uno dei due progetti di cui si stanno occupando: un rifacimento di *Darwinia*, ma in ottica multiplayer.

MYTHOS

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** FLAGSHIP **USCITA** PRIMAVERA

Sviluppato inizialmente come un test per spingere al massimo il motore di *Hellgate*, questo MMORPG clone di *Diablo* sta raggiungendo la forma di gioco completo. Pronti a menare come fabbri gli Gnomi per ottenerne le preziose armi?

ONIBLADE

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** GAIJIN ENTERTAINMENT **USCITA** PRIMAVERA

Apparentemente, un gioco d'azione basato su un "anime russo" che, se abbiamo ben interpretato tutte le informazioni, dovrebbe basarsi interamente su scontri a suon di spada e proiettili. Chissà!

CASA VALVE **SVILUPPATORE** TURTLE ROCK **USCITA** ESTATE

LEFT 4 DEAD

In cooperativa contro gli zombi a piede libero.

Dopo esser stati sinceri ammiratori della splendida Alyx in *Half-Life*, sembra ora arrivato il momento di un'altra eroina "griffata" Valve.

Si tratta di Zoe, la civile in fuga insieme all'amico Ross da un'invasione di zombi, nel nuovo sparatutto cooperativo creato dai papà di Gordon Freeman. In *Left 4 Dead*, gli sviluppatori scaricheranno addosso al giocatore orde di voraci zombi da combattere con i propri amici, in un titolo online che vuol essere frenetico senza dimenticare emozioni in stile cinematografico. I nemici attaccheranno in modo del tutto casuale, senza seguire delle rigide istruzioni predeterminate: il compito di chi si cimenterà in *Left 4 Dead* sarà quello di farsi strada in mezzo a loro, a suon di fucilate, verso il punto di salvataggio.

Va segnalato come l'esperienza di Valve prometta di iniettare ancor più umanità nei protagonisti rispetto a quanto già visto nei precedenti titoli. Per esempio, non appena gli zombi graffieranno Zoe o il suo amico Ross, ferendo i loro volti, questi urleranno in modo terribilmente realistico, mentre quando verranno salvati ringrazieranno con espressione grata. Incontrando, poi, un certo tipo di avversario (per esempio il "Boomer", un corpulento suicida che esplode a contatto), urleranno il suo nome terrorizzati. Questi momenti daranno un taglio hollywoodiano alle sequenze d'azione, al punto di farci sentire in uno "zombi movie".

A ciò si aggiunge una gustosa caratteristica. Oltre al già citato Boomer esistono altri tre tipi di speciali zombi. Gli Hunter possono compiere enormi balzi da edificio a edificio, correndo sopra i tetti, mimetizzandosi e tendendo imboscate. I Tank sono, come lascia intuire il nome, in grado di lanciare autovetture e abbattere nemici come fossero formiche. Gli Smooker possono usare la loro lunga lingua a mo' di lazo contro ignare vittime, con tutte le conseguenze del caso.

La cosa assolutamente intrigante è che i giocatori umani possono controllare in qualsiasi momento ciascuna di queste macchine da guerra zombi, in una battaglia senza esclusione di colpi, l'un contro l'altro armati, nelle arene di Internet.

Lo stile cinematografico riguarderà anche le scene di massa.

Le ambientazioni cittadine si presteranno particolarmente bene agli attacchi degli zombi.

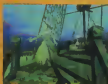
PARABELLUM

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** ACONY **USCITA** ESTATE

Questo titolo si autodefinisce come uno sparatutto strategico di squadra ed è un simulatore di guerriglia urbana costruito sull'Unreal 3 engine. Squadre di cinque giocatori si affronteranno in ambientazioni cittadine. Per gli appassionati delle sparatorie online.

PENNY – ARCADE ADVENTURES

CASA GAMETAP **SVILUPPATORE** HOTHEAD GAMES **USCITA** PRIMAVERA

Basato sugli omonimi fumetti online, questo gioco combina lo stile classico di un'avventura grafica alla *Monkey Island* con un originale sistema di GdR. Attendiamo ulteriori dettagli su *Penny – Arcade Adventures*, che si preannuncia bizzarro.

PIRATES OF THE BURNING SEA

CASA SONY ONLINE ENTERTAINMENT **SVILUPPATORE** FLYING LAB SOFTWARE **USCITA** PRIMAVERA

Un MMORPG in cui capitanerete la vostra flotta scegliendo una bandiera tra la Francia, la Spagna, l'Inghilterra e il mondo "piratesco". Ulteriori informazioni vi attendono nell'Anteprima di questo mese di GMC.

POSTAL 3

CASA RUNNING WITH SHISSORS **SVILUPPATORE** AKELLA **USCITA** INVERNO

Giunge al terzo capitolo quella che è una saga senz'altro controversa e politicamente scorretta. Gli sviluppatori promettono che sarà "il più malsano e folle gioco di tutti i tempi" e non ci rimane che aspettare per vedere se sarà vero.

RIG 'N' ROLL

CASA 1C GAMES **SVILUPPATORE** SOFTLAB **USCITA** PRIMAVERA

A metà strada tra gioco di guida di TIR e simulatore manageriale, il gioco consiste nel crearsi una fortuna come camionisti, trasportando merci e gareggiando su 2.000 Km di strade e 40 città messe a disposizione dagli sviluppatori di Softlab.

CASA MICROSOFT **SVILUPPATORE** CRYPTIC **USCITA** INVERNO

MARVEL UNIVERSE ONLINE

Nuovi supereroi online: stavolta sono originali!

Cryptic Studios si era distinta tre anni fa per il MMORPG *City of Heroes*, un titolo in cui si poteva interpretare un proprio supereroe personalizzato.

C'erano state perfino delle controversie in merito al fatto che alcuni giocatori modellassero il proprio personaggio sui volti noti dei fumetti Marvel. Ebbene, in questo caso, viene proverbialmente tagliata la testa al toro attraverso lo sviluppo di un MMORPG che attinge dichiaratamente all'universo fumettistico suddetto. Potranno essere interpretati Spider-Man, Hulk, Capitan America e gli X-Men al completo. Rimane persino latente la possibilità di includere aggiornamenti basati sugli ultimi sviluppi delle serie "cartacee". Nessuna sorpresa, quindi, che incaricata della missione sia proprio Cryptic, distintasi in modo così brillante nei suoi precedenti, analoghi lavori.

Attorno al titolo, attualmente, girano voci secondo cui il produttore Microsoft stia per cancellare il progetto e i membri chiave del gruppo di sviluppo siano stati contattati dai loro ex produttori in NCsoft per costituire un nuovo team, che continui a investire il proprio lavoro su *City of Heroes* e *City of Villains*. Vedremo nel 2008 come andrà a finire.

CASA VIVENDI **SVILUPPATORE** RADICAL ENTERTAINMENT **USCITA** ESTATE

PROTOTYPE

Un antieroe incappucciato gira per New York.

La Grande Mela è lo scenario ideale per vivere le peripezie di Alex Mercer, un personaggio dal volto costantemente coperto da un cappuccio, che si aggira in una metropoli caratterizzata da interminabili guerre tra militari e mercenari nonché selvagge mostruosità ambulanti.

Dotato di formidabili poteri, Alex non esiterà a impiegarli per causare ancora più caos. Egli è, infatti, il risultato di un esperimento genetico e ciò gli consente di trasformare la propria pelle in durissima pietra e le mani in lame affilate. Alex può inoltre assorbire il corpo di qualsiasi personaggio, usandolo a suo piacimento per infiltrarsi fra le file nemiche, ideando così soluzioni creative ai problemi da affrontare di volta in volta.

Un esempio? Se deve fronteggiare dei mercenari, Alex è in grado di assorbire il corpo del comandante e ordinare alle truppe di attaccare l'opposta fazione, lasciando scannare i propri nemici e finendo i superstiti. Aggiungete la facoltà di compiere movimenti super-veloci, come saltare da un'auto in corsa all'altra e la capacità di sfruttare armamenti iper-tecnologici (quali sistemi per hackerare i comandi di un elicottero), e il quadro è completo.

ROGUE WARRIOR: BLACK RAZOR

CASA BETHESDA SOFTWORKS
SVILUPPATORE ZOMBIE STUDIOS
USCITA DA DEFINIRE

Intrappolati oltre le linee nemiche a seguito di un improvviso conflitto tra Corea del Nord e Corea del Sud, l'obiettivo è quello di condurre la propria squadra nuovamente in territorio amico. Questo FPS è pubblicato da Bethesda, legata a quel capolavoro di GdR "aperto" chiamato *Oblivion*. L'influenza dovrebbe trasmettersi in una particolare struttura di gioco a livelli contigui. Particolare attenzione dovrebbe essere stata posta alla modalità multiplayer, che permetterà di assemblare parti di differenti livelli in oltre 200 combinazioni diverse, per personalizzare la propria arena di gioco.

SAM & MAX SEASON TWO

CASA TELLTALE GAMES
SVILUPPATORE TELLTALE GAMES
USCITA GIÀ IN CORSO

Continuano le scanzonate avventure in perfetto stile "punta e clicca" di Sam e Max. Per il 2008, i nuovi episodi saranno pubblicati sul sito di Telltale Games. La seconda serie è partita a gennaio, e sembra avere le carte in regola per replicare i successi della prima stagione.

SABOTAGE

CASA 1C GAMECOCK
SVILUPPATORE REPLAY STUDIOS
USCITA AUTUNNO

Le vicende di questo gioco hanno luogo esclusivamente nella mente di un agente speciale britannico. Si tratta, quindi, di un FPS che affronta in modo inusuale la Seconda Guerra Mondiale, caratterizzato da sequenze surreali e oniriche. La protagonista, ferita e incosciente in un letto d'ospedale, è Violette Szabo, un'eroina della Seconda Guerra Mondiale realmente esistita.

SABOTEUR

CASA EA **SVILUPPATORE** PANDEMIC **USCITA** INVERNO

Da non confondere con *Sabotage*, questo è un gioco d'azione dalla struttura libera e piuttosto particolare quanto a scelte stilistiche. Si interpreta un membro della resistenza francese che, durante la Seconda Guerra Mondiale, si introduce eroicamente nelle fortezze naziste salvando la popolazione locale da violenze e vessazioni. Man mano che vengono completate le missioni, il colore ritorna a Parigi e nelle campagne circostanti...

SCORPION

CASA AKELLA **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA** PRIMAVERA

In un classico scenario futuristico cyberpunk, il giocatore indaga sull'attività illegale di una multinazionale, utilizzando le dinamiche dello sparatutto in prima persona e del gioco stealth. La particolarità? Ricorrere al voodoo per controllare le menti dei nemici.

SINS OF A SOLAR EMPIRE

CASA STARDOCK **SVILUPPATORE** IRONCLAD GAMES **USCITA** PRIMAVERA

Sins of a Solar Empire consentirà un livello di zoom tale da passare dall'intera galassia a ciascun sistema stellare, pianeta e flotta. Il tutto servirà a gestire un impero enorme quanto lo spazio e, allo stesso tempo, a prendere direttamente il controllo delle battaglie tra astronavi. Il gioco, molto ambizioso e sviluppato da alcuni di coloro che hanno lavorato ai più famosi titoli di civilizzazione galattica della storia videoludica, promette di abbinare la macrogestione dell'impero a un impeccabile sistema di combattimento, dotato della profondità strategica di classici quali *Homeworld*.

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** ID SOFTWARE **USCITA** INVERNO

RAGE

Ovvero: *Doom* nel deserto.

Dopo *Doom 3*, ambientato in stanze e corridoi quanto mai bui, id Software inaugura il suo primo tentativo di FPS non lineare sia nell'ambientazione, sia nella struttura dei livelli. Il mondo di *Rage* si sviluppa in uno scenario post apocalittico alla "Mad Max". Un governo dittatoriale ha l'ambizione di ricreare un società organizzata negando le libertà fondamentali. Il giocatore, nei panni di un ribelle, combatte il regime girovagando, con maschera antigas e dune buggy, attraverso una suggestiva ambientazione desertica. Il gioco dovrebbe brillare anche a livello tecnico: il nuovo engine grafico di id promette una gestione impressionante delle distanze e del numero di personaggi visualizzati.

Ci saranno corse a bordo della classica dune buggy.

CASA SEGA **SVILUPPATORE** GAS POWERED GAMES **USCITA** PRIMAVERA

SPACE SIEGE

Ovvero: *Dungeon Siege* nello spazio.

Tutti gli appassionati di fantascienza adorano alieni e robot. In questo senso, *Space Siege* è una sorta di omaggio ai fan dei B-Movie ambientati nello spazio.

Una torma di alieni e robot hanno invaso l'enorme nave spaziale Armstrong, delle dimensioni di una vera e propria città. Il compito del giocatore è quello di farli fuori uno a uno. Si tratta di un GdR d'azione sul modello di *Diablo* e *Dungeon Siege*. Si potenzieranno le proprie armi e il proprio corpo con equipaggiamento tecnologico e innesti elettronici carpiti dai resti degli invasori.

Impiantarsi armi bioniche e occhi laser non sarà, tuttavia, una semplice questione di upgrade, ma solleverà questioni etiche e ludiche: quanta umanità ci si può permettere di perdere? Esisterà un indicatore che terrà traccia del passaggio da essere umano a cyborg senz'anima. Diventare una specie di Terminator iper-potenziato comporterà, difatti, il rifiuto di collaborare da parte dei vostri colleghi umani.

Space Siege è un classico GdR d'azione.

CASA CODEMASTERS **SVILUPPATORE** CODEMASTERS **USCITA** ESTATE

OPERATION FLASHPOINT 2 DRAGON RISING

La guerra diventa ancora più realistica.

L'isola su cui si combatte in lungo e in largo in *Operation Frloshpoint 2* esiste. È un luogo reale chiamato Sakhalin, modellato e ricreato dall'abilità degli sviluppatori.

Lo stesso approccio venne ammirato nell'originale *Operotion Floshpoint*: le isole di Everon, Kolgugev e Malden erano infatti basate su Krk in Croazia, Tenerife e Lefkas in Grecia. Questi scenari diedero al gioco un tocco di inusuale autenticità. Lo stesso spirito è infuso in *Operation Floshpoint 2:* tutto è stato modellato con dovizia di dettagli, allo scopo di dare la sensazione di una guerra che potrebbe effettivamente accadere.

Su Sakhalin c'è un'economia basata sul petrolio, con una produzione potenziale di 14 miliardi di barili. Questo paradiso dell'oro nero fa gola sia agli Stati Uniti, sia alla Cina. Come marine americano, il compito del giocatore è entrare in uno scenario di guerra altamente tattico, dimenticando tutti gli approcci individualistici e fracassoni alla Rambo. C'è bisogno di tenere in considerazione la dislocazione dell'artiglieria, le vie di fuga, le imboscate e il supporto aereo, prima ancora di poter premere il dito su un grilletto.

■ *Operation Flashpoint 2* curerà in uguale misura dettagli grafici e tecnici

In battaglia, un singolo proiettile potrà spegnere una vita e le fiamme dalla canna della propria arma rivelare la posizione all'implacabile cecchino di turno. Nelle operazioni, tuttavia, non si sarà soli e la vostra squadra fornirà supporto recependo una vasta gamma di ordini. Insomma, sarà come la guerra vera. Dopo il passaggio di serie realistiche quali *Ghost Recon* e *Rainbow Six* al mercato delle console, con la scelta di dinamiche più semplici, immediate e spettacolari, a beneficio di un pubblico più vasto, la decisione di *Operation Floshpoint 2* appare coraggiosa e controcorrente: puntare ancor più l'attenzione sul realismo e sulla fragilità della natura umana di fronte al terribile meccanismo della guerra.

SOCCER FURY

CASA NCSOFT **SVILUPPATORE** DIGITAL LEGENDS **USCITA** ESTATE

Questo è un gioco online di calcio in cui si affrontano sfide tre contro tre. All'elemento sportivo è aggiunta una variabile anomala: il kung-fu. Per chi ha amato il film "Shaolin Soccer" ed è stanco dei vari *FIFA* e *PES*.

SPEEDBALL 2: ARENA

CASA FROGSTER **SVILUPPATORE** FROGSTER **USCITA** PRIMAVERA

I giocatori di vecchia data ricorderanno il primo *Speedboll*. Questo è un seguito aggiornato in cui si disputa lo sport più violento di tutti i tempi. Portate la palla in porta senza fare troppo caso al fair play e alla salute degli avversari.

SPLINTER CELL: CONVICTION

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** UBISOFT **USCITA** PRIMAVERA

Il nuovo capitolo sembra aver messo da parte tutti i gadget ipertecnologici dei precedenti, puntando sulla risoluzione dei problemi attraverso oggetti presi sul posto, anziché su cyber giocattoli. E il nuovo look del protagonista è trasandato.

STAR TREK ONLINE

CASA DA CONFERMARE **SVILUPPATORE** PERPETUAL ENT. **USCITA** INVERNO

Un MMORPG in cui avviare una carriera spaziale prima frequentando l'Accademia, poi pilotando la propria astronave, oppure unendosi all'equipaggio di un grande vascello. Il tutto nell'universo di "Star Trek". Una nuova misteriosa razza aliena sarà il vostro nemico principale.

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** MADDOX GAMES **USCITA** ESTATE

Maddox è da sempre legato alla simulazione di volo nella Seconda Guerra Mondiale (con la serie *IL-2 Sturmovik*). *Storm of Wor* sarà dedicato alla ricostruzione della battaglia d'Inghilterra e consentirà, oltre al volo, di controllare tutta la dinamica del conflitto.

CASA EA **SVILUPPATORE** MAXIS **USCITA** INVERNO

SPORE

L'avventura della vita, a partire dalla creazione...

Dopo aver saggiato, già un anno fa, le potenzialità dell'editor delle creature di *Spore* ed essere rimasti impressionati dalla sua completezza e versatilità, ci è sembrato di assistere a un ritorno alla fase di sviluppo, testimoniata anche da nuove collaborazioni intervenute nel frattempo nel progetto (come Sore Johnson, lead designer di *Civilizotion 4*).

Sebbene nessuna notizia abbia mai lasciato intravedere problemi capaci di precluderci, un giorno, di poter giocare questa dichiarata meraviglia del divertimento videoludico, è pur certo che il titolo sta viaggiando con un ritardo che si fatica a comprendere, forse per via dell'impazienza con cui tutti lo attendono. Per chi non avesse mai sentito parlare di *Spore* (esiste ancora qualcuno?), si tratta di un simulatore di evoluzione nel quale occorre sviluppare la propria creatura da essere unicellulare a dominatore dello spazio. Il tutto si snoda attraverso fasi distinte, scandite da passaggi epocali come l'approdo alla terraferma o la prima riproduzione. Ciascuna fase, inoltre, è una specie di sottogioco dotato di peculiarità proprie.

Nella fase della civilizzazione, costruirete edifici e veicoli.

Lo sviluppo della vostra creatura partirà dagli organismi unicellulari.

Si parte da un microbo che tenta semplicemente di sopravvivere e accumulare punti DNA, in grado di conferirgli un patrimonio genetico adatto alla vita sulla terraferma. Successivamente, abbandonato l'ambiente acquatico, bisogna industriarsi per mangiare, farsi degli amici fra le altre creature e trovare un proprio simile con il quale riprodursi. Passando a essere un gruppo, anziché un singolo individuo, si giunge alla fase della tribù in cui si affrontano guerricciole e alleanze con gli altri gruppi. Poi, la popolazione cresce e si passa alla fase della civilizzazione, in cui si curano la logistica, la diplomazia e la gestione manageriale della specie.

Infine, quando si hanno abbastanza risorse per costruire un veicolo spaziale, si entra nella fase di esplorazione dello spazio, con una galassia a disposizione popolata da altre razze e densa di promesse e minacce, approdando a una dinamica che abbraccia una scala virtualmente illimitata.

Tutto questo, però, è ancora sulla carta: uno scheletro di gioco su cui molto è stato detto, ma poco provato. Non vediamo l'ora di capire se questi fantastici concetti e queste intriganti idee sapranno trasformarsi realmente nel titolo straordinario che tutti attendiamo.

SUBVERSION

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** INTROVERSION **USCITA** INVERNO

Non sono noti molti particolari di *Subversion*, a parte il fatto che dovrebbe trattarsi di un gioco ambientato nel classico scenario fantascientifico dominato dalla paranoia. Tuttavia, poiché dietro il titolo ci sono i creatori di *DEFCON*, può valer la pena di aspettare.

THE SWARM

CASA BUKA ENTERTAINMENT **SVILUPPATORE** TARGEM GAMES **USCITA** PRIMAVERA

In una Mosca distrutta da un attacco extraterrestre, il giocatore si deve difendere dai superstiti umani in cerca di cibo, nonché dagli alieni. A questo scopo, si utilizzano inediti poteri e abilità speciali che, però, erodono salute mentale e umanità.

THEY

CASA IMC **SVILUPPATORE** METROPOLIS **USCITA** INVERNO

È il 2012 e i robot, controllati da fantasmi, stanno attaccando Londra. Equipaggiati con pistole e armi altamente personalizzabili, occorre farli fuori tutti, con la possibilità di condividere online le proprie creazioni di ingegneria bellica.

TOTEMS

CASA 10TACLE STUDIOS **SVILUPPATORE** 10TACLE STUDIOS **USCITA** INVERNO

Gia, il personaggio protagonista di questo gioco, è in grado di utilizzare i poteri di ben quattro spiriti animali. I nemici sono, a loro volta, bestie antropomorfe dotate di abilità analoghe, che consentono loro di saltare sui muri e combattere arrampicandosi.

TOP SECRET

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** ACCLAIM **USCITA** INVERNO

Uno sviluppatore ha chiesto consigli su Internet per costruire un videogame interamente con il contributo degli utenti. Ne è venuto fuori un gioco di corse online a base di creature bizzarre. In sostanza, una versione di *Mario Kart* con i tentacoli.

CASA WARNER BROTHERS **SVILUPPATORE** MONOLITH **USCITA** INVERNO

PROJECT ORIGIN

F.E.A.R. ha un nuovo nome.

L'FPS *F.E.A.R.* è stato, senza dubbio, uno dei migliori degli ultimi tempi, dotato di combattimenti che hanno toccato vette sublimi. Dietro la sua creazione c'è Monolith che, a causa di controversie legali, non può produrre un nuovo gioco con lo stesso nome. *Project Origin* ne è, dunque, il seguito ideale. Si interpreta un nuovo personaggio, che si sveglia durante un assalto armato in un presidio medico e decide di imbracciare un'arma per dire la sua...

La distruzione delle ambientazioni si attesterà ad alti livelli.

Le promesse di Monolith per *Project Origin* sono due: una migliore Intelligenza Artificiale dei soldati e un impareggiabile livello di distruzione degli scenari. Gli astuti nemici sorprenderanno il giocatore prendendolo sui fianchi, gli lanceranno granate, si ritireranno quando saranno sotto tiro. La novità è nell'implementazione di un'eccezionale gamma delle loro reazioni: rotolare via, cercare una copertura o, semplicemente, urlare in attesa di una morte spettacolare.

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** GSC GAMEWORLD **USCITA** ESTATE

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKIES

Ritorno a Chernobyl.

Ci sarà un inedito sistema di missioni.

Uscito nel corso del 2007, *S.T.A.L.K.E.R.* chiedeva al giocatore di esplorare l'area radioattiva attorno al reattore di Chernobyl, luogo di un famoso incidente nucleare.

Nel corso di lunghi e solitari pellegrinaggi, ci si ritrovava ad affrontare terribili anomalie fisiche e biologiche originate dalla catastrofe. *Clear Skies* rappresenta un prequel che, anziché focalizzarsi su una singola trama lineare, lascia la libertà di optare per una fazione fra le varie disponibili (laddove il gioco originale permetteva di scegliere missioni solo fra due di esse), con l'obiettivo di controllare la Zona scovando artefatti, razziando accampamenti e portando a compimento compiti di vario genere.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

CASA CODEMASTERS
SVILUPPATORE SPARK UNLIMITED
USCITA PRIMAVERA

Il gioco ipotizza uno scenario alternativo durante la Seconda Guerra Mondiale: è il 1953 e Hitler sta organizzando l'invasione di Washington. Il giocatore interpreta non già un soldato che sgomina nemici a suon di armi, ma un operaio che sta tentando di sopravvivere durante un attacco di Zeppelin.

TOM CLANCY'S ENDWAR

CASA UBISOFT **SVILUPPATORE** UBISOFT **USCITA** PRIMAVERA

Uno strategico ambientato in un ipotetico scenario futuristico/alternativo, in cui si combatte una cruenta terza guerra mondiale. Le informazioni e le immagini disponibili lasciano intravedere la possibilità di battagliare in luoghi realmente esistenti (e riconoscibili). Oltre al nome di Tom Clancy, che dà succo e sostanza all'ambientazione, si sa poco altro, ma sembra proprio un titolo da tenere sott'occhio, di cui non mancheremo di fornire aggiornamenti.

UNDERWATER WARS

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** BIART **USCITA** INVERNO

Ecco un altro gioco bizzarro, che si svolgerà in uno scenario senz'altro originale e poco frequentato dagli sparatutto. Oltre agli scenari terrestri, infatti, sarà ambientato anche sotto il mare. Le notizie diffuse in merito dagli sviluppatori fanno riferimento a elementi ad hoc, come mini sottomarini e altri ameni gadget. Viene annunciata la possibilità di compiere operazioni sott'acqua, all'interno delle basi sottomarine e sulla terraferma, selezionando il proprio alter ego tra i due personaggi di gioco principali. Probabilmente, non si tratterà di un capolavoro, ma l'idea ci ha incuriosito.

URBAN EMPIRES
CASA STRATEGY FIRST **SVILUPPATORE** RADIOACTIVE SOFTWARE **USCITA** PRIMAVERA
Questo strategico multiplayer si fonda su un'idea decisamente amorale: consentire a 18 giocatori per ogni città di utilizzare l'estorsione, il furto e il commercio di sostanze stupefacenti per racimolare un mucchio di soldoni da spendere in armi e scagnozzi, così da sguinzagliarli contro i nemici. Si possono delegare molte cose all'Intelligenza Artificiale, oppure si può prendere il controllo diretto di ciascuna unità. Il tutto sarà condito da statistiche, punteggi e classifiche online.

VAMPIRE STORY
CASA ASCARON **SVILUPPATORE** AUTUMN MOON **USCITA** PRIMAVERA
Un'avventura grafica disegnata a mano e creata da un team che include alcuni degli ex-componenti del mitico staff LucasArts. Si seguono le vicende dal punto di vista di una cantante lirica che viene morsa da un vampiro e che brama ardentemente di cantare all'Opera di Parigi. Potrebbe essere una bella sorpresa per gli amanti di questo genere.

WARHAMMER: BATTLE MARCH
CASA NAMCO **SVILUPPATORE** BLACK HOLE ENTERTAINMENT **USCITA** PRIMAVERA
Warhammer: Mark of Chaos è stato un ottimo gioco, pur se alcuni puristi ritengono ancora lungo il cammino verso la creazione di uno strategico in tempo reale in grado di ricreare fedelmente il mondo di Games Workshop. Questa espansione aggiunge due nuove fazioni: gli Elfi Oscuri e i Pelleverde. Introduce, inoltre, un'interessante modalità multiplayer con duelli tra Eroi, in cui i giocatori saranno liberi di scegliere, di volta in volta, i singoli combattenti che dovranno duellare uno-contro-uno.

CASA ELECTRONIC ARTS **SVILUPPATORE** MYTHIC **USCITA** INVERNO

WARHAMMER ONLINE

È arrivata una seria alternativa a *World of Warcraft*?

Chi ne avesse avuto abbastanza di *World of Warcraft* sappia che è in arrivo un altro agguerrito concorrente: *Warhammer Online*, un MMORPG che focalizza la propria attenzione sul combattimento, unendo lo scenario fantasy del gioco di miniature targato Games Workshop con il modello collaudato da Blizzard.

La differenza principale sta nell'ambientazione più brutale e nelle conseguenti caratteristiche delle quest, che chiederanno, per esempio, di massacrare "teneri e innocenti" Nani. Il PvP (giocatore contro giocatore) viene inoltre costantemente incoraggiato dalla natura degli obiettivi assegnati. Per esempio, ci sono delle quest che potranno essere sbloccate solo quando certi villaggi saranno conquistati dalla propria fazione, il che vuol dire che combattere contro chi detiene il loro comando sarà inevitabile.

CASA ACTIVISION BLIZZARD **SVILUPPATORE** BLIZZARD **USCITA** INVERNO

WRATH OF THE LICH KING

Un'altra espansione per *World of Warcraft*.

Gli sviluppatori di Blizzard stanno ultimando i preparativi per la seconda espansione di *World of Warcraft*.

Ci saranno nuove zone da esplorare nel freddo continente di Northrend. Il limite di livello è stato incrementato a quota 80, permettendo così di progredire ulteriormente con l'esperienza. Ci sarà, inoltre, una nuova classe: il Death Knight, disponibile solo per chi avrà raggiunto l'ottantesimo livello. Si tratta di un grosso energumeno, capace di colpire duro, di imbracciare spade pesantissime e perfino di lanciare incantesimi.

Da parte di Blizzard, c'è l'intenzione di coinvolgere anche i giocatori meno assidui con una trama ad ampio respiro. Mentre, nella precedente espansione, solo i giocatori di livello più elevato potevano sperare di affrontare, con un party di una quarantina di persone, boss di fine livello quali Illidan o Onyxia, in *Wrath of the Lich King* gli sviluppatori promettono che il malvagio Arthas e le sue armate saranno una presenza costante in ogni zona.

Con questa espansione si potrà salire fino all'ottantesimo livello.

CASA ACTIVISION BLIZZARD **SVILUPPATORE** BLIZZARD **USCITA** ESTATE

STARCRAFT II

Il momento è arrivato. Il seguito è all'orizzonte!

Il successo di *StarCraft* consiste, secondo alcuni, nel fantastico bilanciamento delle unità controllabili, in grado di conferire alle battaglie quella tensione e quell'equilibrio che hanno decretato la sua perdurante popolarità.

Ciascuna di queste unità ha infatti una funzione e un ruolo che richiede di essere padroneggiato al meglio attraverso la pratica, l'esperienza e un rapido utilizzo delle scorciatoie da tastiera. Nessuna meraviglia, dunque, che i designer di gioco in *StarCraft II* si siano sbizzarriti nel creare forze in grado di ricreare la stessa magia videoludica: nel processo, certe unità del primo *StarCraft* sono state cancellate, mentre altre saranno assolutamente inedite.
Ve ne presentiamo alcune.

Verrà ricreata la magia del gioco originale?

TERRAN

MARINE
La prima linea di difesa è spesso la piu debole, ma non è il caso di *StarCraft II*. I nugoli di fanteria Terran riusciranno a farsi largo tra gli scudi Protoss.

REAPER
Tosti soldati con jetpack per volare e vasto campionario di granate. Da utilizzare per superare gli ostacoli d'un balzo, colpire e fuggire.

GHOST
Se il loro fucile da cecchino non riesce ad abbattere un bersaglio, la testata nucleare cui danno le coordinate saprà finire il lavoro nel migliore dei modi.

BATTLECRUISER
Veri e propri martelli spaziali, possono polverizzare un'intera base dall'orbita, grazie al loro cannone Yamato a proiettili nucleari.

PROTOSS

STALKER
Un esploratore con uno stile tutto suo. Può teletrasportarsi avanti e indietro appagando il giocatore piu tecnico.

TWILIGHT ARCHON
Fanteria pesante che strarípa di elettricità ed energia oscura, pronta a fulminare tutto ciò che incontra sul suo cammino.

IMMORTAL
Lo scudo d'energia che circonda un Immortale può deviare i proiettili d'artiglieria, pur permettendo ai suoi cannoni di fare strage di nemici.

ZEALOT
La doppia spada di energia li rende la minaccia Protoss per eccellenza nel combattimento ravvicinato. Meglio tenerli lontani.

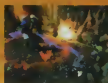
WARHOUND

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** TECHLAND **USCITA** 2008
Si interpreta un mercenario freelance che esegue missioni su commissione nelle zone di guerra di tutto il mondo. Le ambientazioni includono il Medio Oriente, la foresta amazzonica, la savana africana e molte altre ancora.

THE WHEELMAN

CASA MIDWAY **SVILUPPATORE** TIGON STUDIOS **USCITA** INVERNO
Creato dalla compagnia di sviluppo videogiochi di Vin Diesel, sarà legato a un film imminente. La trama è quella di un guidatore di auto che è costretto a tornare a lottare per una donna che viene dal suo passato.

WORLD OF DARKNESS

CASA CCP **SVILUPPATORE** CCP **USCITA** INVERNO
È il MMORPG basato sulla cupa e omonima ambientazione della serie di GdR cartacei che include, tra gli altri, "Vampire: The Masquerade" e "Werewolf: The Apocalypse".

WORLDSHIFT

CASA DA DEFINIRE **SVILUPPATORE** BLACK SEA STUDIOS **USCITA** ESTATE
Sarà un frenetico RTS che, nelle dinamiche di potenziamento delle unità, si ispirerà a un sistema molto immediato, piuttosto che a complicati "alberi tecnologici". Il suo modello di riferimento è *StarCraft*.

XIII CENTURY: DEATH OR GLORY

CASA 1C **SVILUPPATORE** UNICORN GAMES STUDIO **USCITA** PRIMAVERA
L'obiettivo è rappresentare in modo realistico il combattimento militare del XIII secolo. Si controlleranno armate di lancieri a cavallo in battaglie in cui tipo di terreno e tempo atmosferico avranno un forte impatto.

SEGNI PARTICOLARI

DEAD SPACE

Se la paura diventa terrore, anche nello spazio vi si sentirà urlare – come ha scoperto Paolo Paglianti...

SIETE soli, a bordo di un'astronave ai confini dello spazio conosciuto, ed è buio. Buio da morire.

Vi avevano raccontato che era una semplice missione di riparazione, una cosa standard, al punto che ci siete andati con una tuta spaziale senza riserve di ossigeno. E poi ci hanno mandato voi, Isaac Clark, un ingegnere: sapete usare splendidamente la pistola saldatrice, ma qui ci vorrebbe un militare, un eroe pronto a tutto e con un arsenale da far invidia a una corazzata stellare.

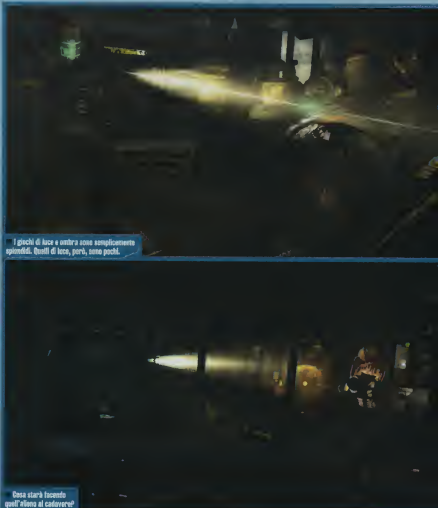
Dead Space è un survival horror, un'etichetta che non si legge spesso su GMC. Questo genere, infatti, contempla solitamente titoli "alla giapponese", da *Resident Evil* a *Silent Hill*, in cui il giocatore deve provare un'emozione, su tutte: la paura.

Strano, considerando che il primo vero survival horror è nato e cresciuto su PC: *Alone in the Dark* (di cui oggi stiamo aspettando il nuovo seguito promesso da Atari/Eden Games) già nel 1992 aveva indicato le regole d'oro per la categoria. Innanzitutto, poche munizioni: se il giocatore possiede armi e munizioni, non avrà paura. Dopodiché, ignoranza completa. Saprete giusto perché sarete lì, ma di sicuro non capirete tutto al volo – anzi, probabilmente neanche dopo aver finito il gioco, sarà tutto chiaro.

Nemici numerosi, ma ben piazzati: niente corridoi pieni di alieni, molto meglio un bel mostro tentacolare che prima vi rotola fra le gambe, oppure un "coso" con troppe braccia per essere anche un insetto che salta fuori dal muro, là dove avrebbe dovuto esserci solo una bella lastra di acciaio. E infine, il buio: chi non vede, ha paura.

A BORDO DELLA NAVE

Sebbene *Dead Space* sia previsto per la fine del 2008, abbiamo potuto giocare già ora un intero livello, creato e praticamente ultimato dai programmatori di EA proprio in occasione dell'annuncio della versione PC di questo promettente titolo.

Il livello, sembra, sarà il terzo: si arriva a bordo di un "tram", che – ci dicono – collega le diverse parti della USG Ishimura, una gigantesca nave mineraria del futuro, in grado di fagocitare interi

I giochi di luce e ombra sono semplicemente splendidi. Quelli di luce, però, sono pochi.

Cosa starà facendo quell'alieno al cadavere?

MAPPA E INVENTARIO DA PAURA

L'inventario di *Dead Space* è molto completo: oltre a mostrare tutti gli oggetti che avete raccolto (in particolare, armi e munizioni), permette di riascoltare tutti i brani audio trovati e di visualizzare la mappa in 3D della USG Ishimura. La mappa, davvero ottima, ci ha colpito positivamente, dato che non sono molti gli sparatutto ad avere una sezione simile in 3D.

Le sezioni a Zero-G sono incredibili: vi troverete presto a "camminare" su pareti e soffitti. Un sistema "automatico" vi impedirà di "saltare" nello spazio e andare alla deriva per l'eternità.

SALVATAGGI

Per ora, i salvataggi di *Dead Space* sono a "punti". Solitamente, non impazziamo per questo genere di scelta, ma nel caso di un survival horror ha un certo senso. Aver paura di morire in quanto è necessario rigiocare gli ultimi cinque-dieci minuti di esplorazione e combattimento è parte del gioco. Le posizioni dei salvataggi in *Dead Space* sono cadenzate in modo intelligente: quasi sempre prima di uno scontro sopra la media, e subito dopo.

Mostri, mostri e ancora mostri. Non sono moltissimi, ma quando attaccano, lo fanno in gruppo.

pianeti per estrarre metalli e risorse.

Abbiamo già detto che è tutto buio, quindi non lo ripetiamo. Ci colpisce l'attenzione al dettaglio, che temevamo di vedere solo in titoli come *Bioshock*: per esempio, all'arrivo del "tram" ci troviamo su una pensilina dove, dietro una vetrata, sono sistemate quattro o cinque sedie. L'ultima è un po' sbilenca e "colorata" da uno spruzzo di sangue. Sulla parete troviamo una specie di "armadietto di primo soccorso", in cui è nascosto un kit per recuperare la salute – lo prendiamo, certi di non trovarci in un semplice FPS in cui l'energia vitale si ricarica da sola.

Ci avventuriamo, poi, per un lungo corridoio, facendoci luce con la torcia inclusa nella fedele pistola saldatrice. Per sparare, o illuminare, dobbiamo metterci in "modalità" mira, che non consente di correre. O la luce, o la velocità.

Arriviamo a quella che era la sala di controllo: tutte le insegne sono bilingue, in inglese e – presumiamo – giapponese, su cartelli gialli illuminati. Nell'emiciclo scorgiamo una persona seduta: possibile che ci sia un sopravvissuto? Ci avviciniamo un po' sospettosi e verifichiamo che il poveretto è proprio morto. Ma non è solo stato ucciso: qualcuno, o qualcosa, gli ha strappato metà dello stomaco e metà della faccia.

"Se il giocatore ha armi e munizioni, non avrà paura"

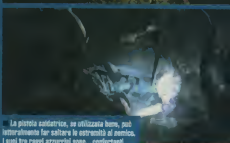
Il nostro collega, rimasto sulla nave appoggio, ci comunica che la USG Ishimura ha i motori spenti, e sta lentamente cadendo verso il pianeta che avrebbe dovuto mietere. Bella roba. Chissà perché mandano sempre noi in queste gite di piacere.

Mentre ci spostiamo per i corridoi della nave, ci accorgiamo di una novità: non esiste interfaccia di alcun tipo. L'energia vitale viene visualizzata sulla "schiena" del nostro alter ego, con una sorta di "barra" posizionata piuttosto esplicitamente sulla colonna vertebrale del protagonista. Ogni pannello o menu viene visualizzato tramite una specie di HUD azzurrino, la cui luce spettrale contrasta spaventosamente con i toni marroni e grigio-scuri del "vero" mondo di gioco. Lo HUD visualizza anche diversi altri elementi, quali gli indicatori sulle porte della nave: azzurri si possono aprire; rossi sono bloccate.

Giungiamo alla sala di decontaminazione, prima della turbina che dobbiamo riattivare. Entrare è semplice e l'ambiente pare sigillato, quindi a suo modo confortante. C'è anche un po' più di luce... solo che, una volta all'interno, si ritorna

INTERFACCIA A OLOGRAMMI

L'intera interfaccia di *Dead Space* è visualizzata tramite ologrammi "sospesi" davanti a voi, come nello HUD (head up display) di un caccia militare. Ogni volta che deve essere visualizzata un'informazione rilevante, apparirà l'icona – per esempio, nel caso di una porta che potrete aprire, apparirà un'icona azzurra, altrimenti una rossa.

1) Questa è la barra dei punti vita.
2) Qui appare l'energia che controlla le capacità telecinetiche e temporali dell'arma.
3) Anche le informazioni sulle munizioni appaiono con lo stesso sistema.

La pistola saldatrice, se utilizzata bene, può letteralmente far saltare le estremità al nemico. I suoi tre raggi azzurrini sono... confortanti.

al buio. Sulla vetrata dall'altra parte della stanza, verso cui dovremmo andare, si vedono le ombre mostruose di alieni contorti e con parecchie zampe e aculei, che si agitano. Il rumore è assordante, di artigli affilati come rasoi che raschiano istericamente il metallo, urla disumane che ci gelano il già freddo sangue. Poi, il silenzio, nell'oscurità totale. Ecco che uno degli alieni salta fuori da una paratia e si prepara a saltarci addosso.

Per nostra fortuna, la tuta ha due funzionalità: siamo in grado di lanciare una specie di granata che crea una bolla in cui il tempo rallenta; e possiamo usare l'arma in nostro possesso (qualunque essa sia) per attirare degli oggetti verso di noi.

I lettori più attenti avranno capito che si tratta di una versione "ridotta" di due gadget estremamente popolari negli FPS: il bullet time, alla *Max Payne* e la Gravity Gun di *Half-Life 2*. Il primo è utilissimo negli scontri con i nemici, che quando sono colpiti dalla "bolla" iniziano a muoversi molto più lentamente. Riusciamo quasi ad ammirare lo splendido lavoro di EA nel ricreare dei veri incubi, in cui delle mani striminzite spuntano dallo stomaco, mentre al posto di gambe e braccia trovano posto degli arti orribili, contorti e rosso sangue, che terminano invariabilmente con lame e aculei. Meglio mettersi all'opera: usiamo i tre raggi della saldatrice per colpire le estremità dell'alieno e fargli letteralmente "saltare via" le pericolose appendici.

E mentre stiamo cercando di non farci massacrare e sbudellare, i programmatori ci comunicano che, nel gioco finale, le munizioni per la saldatrice saranno di meno. Quindi, di fatto, siamo fortunati ad avere 10 colpi per tre alieni che sembrano i più temibili mostri della fantascienza degli ultimi trent'anni, frullati con i peggiori incubi dei nostri sonni.

HORROR, MA CON CERVELLO

Non senza difficoltà, riusciamo a superare la decontaminazione. Dopo qualche peripezia che tralasciamo di raccontarvi, per non rivelarvi troppe sorprese, eccoci nella sala della centrifuga: in pratica, il "cuore" del motore dell'astronave. Dobbiamo riattivarla, ma a complicare la situazione scopriamo che l'ambiente è in assenza di gravità. Da astuti ingegneri spaziali, abbiamo scelto una tuta con tutte le comodità, compresi degli stivaletti magnetici che permettono di rimanere ancorati al suolo. Tuttavia, camminando, ci accorgiamo di muoverci molto più pesantemente. Curiosamente, i due ostili che saltano fuori dal nulla non sembrano trovarsi male a Zero-G, forse perché hanno, in due, quattordici paia di artigli.

Certo, il fatto che mezza sala fosse invasa da un'enorme escrescenza rossa, che ricorda fotografie di albi medici che avremmo preferito dimenticare, ci aveva fatto sospettare che dalla parete non sarebbero comparse due o tre cheerleader a festeggiare le nostre imprese.

ARMI ALIENE

Per ora, abbiamo visto tre armi di *Dead Space*, che già promettono faville in virtù della loro originalità.

LINE GUN: È un fucile che spara cinque colpi in verticale o orizzontale. Di fatto, fa le veci del fucile a pompa, dilaniando diversi nemici in gruppo. Il problema è che ha solo cinque colpi per caricatore.

PULSE RIFLE: Sembra un comune mitragliatore spaziale da 50 colpi (!), ma il suo fuoco secondario permette di sparare a 360 gradi attorno a voi. Utilissimo nelle fasi più concitate, a patto di avere qualche clip di munizioni.

PISTOLA SALDATRICE: I suoi 10 colpi permettono, se usati con precisione, di far letteralmente saltare gambe, braccia e arti non meglio descrivibili dai mostri che incontrerete. A patto di vederli in tempo!

È possibile utilizzare ogni arma come "clava", per menare fendenti letali. Certo, contro mostri con otto falci al posto delle braccia, non è proprio la tattica più astuta.

Essendo in assenza di gravità, riusciamo a lanciarci molto velocemente sulla parete (avete letto bene!) opposta, per poi girarci e sparare contro i mostri con il mitragliatore militare appena trovato. Il guaio è che questa arma, molto veloce, esaurisce i suoi 50 colpi un po' troppo speditamente e, per finire il secondo alieno, dobbiamo pestarlo duro con il calcio del fucile. Non avremmo mai fatto in tempo a estrarre la pistola saldatrice, saremmo finiti squartati a galleggiare a Zero-G.
Eliminati i guardiani della centrifuga, cerchiamo di riattivarla. Se *Dead Space* fosse un FPS, troveremmo un pulsante da premere e sarebbe finita lì. Invece, è un survival horror e, come Edward Carnby di *Alone in the Dark* (nel '92) doveva risolvere enigmi tra un mostro di Cthulhu e l'altro, sulla USG Ishimura bisognerà usare il cervello. Due "cosi" rotanti devono essere infilati dentro il generatore al centro della sala. Se proviamo a spostarli mentre ruotano, la velocità sarà tale da farli rimbalzare indietro. Tuttavia, abbiamo due funzionalità che ci permettono di rallentare il tempo e di "spingere" gli oggetti... immaginiamo avrete già capito!

PAURA, MA CON UNA TRAMA

Durante le nostre esplorazioni, abbiamo trovato numerosissimi "diari" degli sfortunati abitanti della USG Ishimura. Come le segreterie telefoniche di *F.E.A.R.* o i magnetofoni di *Bioshock*, sono il modo migliore di capire cosa è successo sulla nave. Potrete anche giocare *Dead Space* come uno sparatutto in terza persona, ma oltre a perdervi una trama di fantascienza

ISPIRAZIONE

Cosa crea la paura nel lettore/spettatore/giocatore? Una riga che trasmette terrore, un'immagine forte rosso sangue, un rumore assordante da brivido. Senza ombra di dubbio, *Dead Space* si è ispirato ai classici del genere: ecco le principali fonti di ispirazione:

ALONE IN THE DARK
Infogrames
Uscito nel 1992 per PC e Amiga, è il primo survival horror mai creato. L'attempato Edward Carnby, nell'America degli Anni '20, deve risolvere il mistero che circonda una villa, abitata da una legione di mostri.

IL RICHIAMO DI CTHULHU
H.P. Lovecraft
I romanzi di Lovecraft hanno quel tocco di paura "inizio secolo" che ci piace in modo particolare. I miti di Cthulhu hanno fatto scuola, sia per altri autori, sia in decine di film, su come suscitare il terrore con l'ombra di un tentacolo.

ALIEN
Ridley Scott, 1979
Parlando di alieni nello spazio, è impossibile non pensare al capolavoro del regista Ridley Scott, in cui un solo spietato e inarrestabile alieno faceva fuori il 90% dell'equipaggio di un'intera astronave da trasporto.

horror gustosa e particolareggiata, difficilmente riuscireste a capire cosa fare.
Il livello che abbiamo affrontato non era un "tunnel" da seguire con poche deviazioni, ma un ambiente molto realistico, con spazi "veri" quali cambuse e ripostigli, ascensori e stanze che raccontano una storia. Più di una volta ci siamo chiesti dove andare e cosa fare, e senza la minima traccia di un "indicatore" (come succedeva in *Oblivion*) abbiamo dovuto "interpretare" gli indizi forniti dal gioco. Certo, si tratta di un enorme set, dove tutto è "pronto" per la nostra visita, quindi, quando siamo passati a miglior vita per opera di qualche squartatore inatteso, abbiamo ripercorso due o tre minuti di "già visto".

Per ora, infatti, il gioco non prevede i quick save, ma solo dei salvataggi a punti. Sebbene quella che abbiamo provato fosse una versione lontana almeno un anno dal codice finale, dobbiamo ammettere che erano posizionati con intelligenza, subito prima di "certi" brutti incontri, e subito dopo "certi altri" incontri. A GMC amiamo profondamente i quick save, ma dobbiamo dire che in *Dead Space*, come in molti altri survival horror, il salvataggio a punti ha un senso.

Ad aiutarci nelle nostre esplorazioni, c'era solo una mappa tridimensionale, su cui erano segnate le porte aperte e quelle chiuse, in azzurro e rosso. La mappa non è semplicissima da utilizzare, ma una volta compreso come orientarsi, tutto è stato più facile. Per ora, non è possibile effettuare lo zoom, quindi nelle zone con la maggior concentrazione di tunnel e stanze, la situazione era un po' confusa.

Tempo di proseguire: dopo aver risolto qualche altro enigma, e aver effettuato il "rifornimento" dei motori, saliamo per una specie di rampa. È una rampa qualsiasi, come ne abbiamo già viste a dozzine. Anzi, a dire il vero ci

"I programmatori promettono almeno 20 ore di spaventoso divertimento"

siamo già passati. Sentiamo qualche tonfo sordo provenire dal fondo del corridoio. Un'ombra si agita nell'oscurità e uno sprazzo di luce ci fa intravedere i contorni di un arto raccapricciante. Dopo qualche secondo, complice anche il sistema sonoro 5.1, quasi "sentiamo" l'alieno che arriva fra le nostre gambe, e dobbiamo lottare in corpo a corpo per liberarcene prima che ci infilzi con la sua dozzina di aculei. Dopo averlo sistemato con un bel calcio, arriva il cugino un po' più grosso, con cui ingaggiamo un disastroso duello: colpi di pistola saldatrice contro aculei impazziti. Dopo un tentativo fallito, conclusosi con uno sbudellamento degno di un film splatter, riproviamo con la "bolla" di rallentamento e cerchiamo di usare i soliti 10 colpi per far saltare le appendici del mostro.

I programmatori, mentre siamo affannosamente impegnati a sparare con parsimonia le preziose munizioni, ci informano che ogni alieno ha dei "punti di giunzione". Tutti i mostri hanno particolarità proprie: se facciamo saltare le grottesche ginocchia a un tipo di creatura, cadrà a terra, mentre un altro "tipo" userà la "coda" per avanzare. Decapitando un alieno, potrà crollare al suolo, mentre da un altro spunterà un ulteriore aculeo dal collo, puntato verso il nostro basso ventre. Che bello.

GALOPPANDO PER LO SPAZIO

Come abbiamo scritto, un intero livello dei 13 al momento previsti per la versione finale della USS Ishimura è già pronto. Girando per le sue "stanze", siamo finiti in un paio in cui non era presente la forza di gravità. In questi casi, la tuta di Isaac utilizza gli stivaletti magnetici per tenerci ancorati al pavimento, e i movimenti risultano parecchio impacciati. Tuttavia, è possibile "saltare" verso pareti e soffitti molto rapidamente – e la velocità è tutto, quando un essere con dodici tentacoli cerca di affettarvi in due.

Questi livelli sono studiati con la cura certosina che contraddistingue l'intero gioco: i rumori sono attutiti o assenti (nel vuoto, non c'è propagazione del suono), Isaac si sposta come un palombaro e, in generale, è uno spettacolo veder fluttuare oggetti comuni (come sbarre di metallo o cadaveri) tutto intorno. Un tocco di classe: il pulviscolo che a Zero-G "fluttua" privo di peso, riattivando la gravità "cade" al suolo immediatamente.

Dead Space è inusuale per molti aspetti: è un gioco che si ispira a capolavori "giapponesi" come *Silent Hill* o *Resident Evil*, ma sviluppato da un team tutto occidentale. È un survival horror che strizza l'occhio a produzioni per console, ma EA promette di voler creare una versione PC senza pecche. A quasi un anno dalla sua uscita, inoltre, presenta già un livello splendido ed elaborato come pochi titoli nei negozi possono vantare, quasi senza bug grafici o punti incomprensibili. La trama promette di tenerci incollati al monitor per tutto il tempo – i programmatori assicurano almeno 20 ore di spaventoso divertimento – e, stando a quanto abbiamo visto, siamo sicuri che possono farcela. Forza, EA, è tanto che non giochiamo un survival horror su PC che sia davvero da incubo.

TUROK

Per Joseph Turok, "Jurassic Park" non basta. Meglio un intero pianeta popolato di dinosauri da far fuori a suon di piombo e coltello.

LA prossima primavera, un nuovo capitolo della serie *Turok* piomberà famelico come un Velociraptor sui vostri PC.

Nel 1997, vide la luce su Nintendo 64 e PC lo sparatutto in prima persona *Turok: Dinosaur Hunter*. Da quel momento in poi, nel mondo dell'intrattenimento virtuale, il nome "Turok" divenne l'emblema della lotta ai dinosauri. Lotta che, almeno per quanto riguarda il mercato dei personal computer, si è dipanata attraverso tre capitoli della saga, usciti a pochi anni di distanza l'uno dall'altro. Dopo il già citato primo episodio, infatti, è stata la volta di *Turok 2: Seeds of Evil* (1998) e *Turok Evolution* (2003), tutti e tre sotto le insegne della defunta Acclaim Entertainment.

Ispirate dall'omonima produzione cartacea (come illustriamo altrove in queste pagine), le avventure narrate in *Turok* mettevano il giocatore alle prese con un mondo ostile e primitivo, popolato da enormi dinosauri dai denti affilati appostati dietro ogni angolo, pronti a fare la pelle al protagonista. Quest'ultimo, aveva le fattezze di un nativo americano chiamato Tal'Set, ma soprannominato, appunto, Turok.

Nell'imminente, nuovo capitolo della saga, (il cui titolo è, semplicemente, *Turok*) vedremo l'ingresso di situazioni e personaggi inediti, a partire dal protagonista Joseph Turok. Questi è un ex membro della squadra d'assalto creata dal suo maestro Roland Kane, detta Wolf Pack, da cui Joseph si allontanò in seguito a un incidente che segnò profondamente la sua vita.

Noto come pericoloso criminale di guerra, Kane e la sua cattura diventano l'obiettivo della Whiskey Company, un commando d'élite che annovera, fra i suoi membri, proprio Joseph Turok. Nel corso di quella che avrebbe dovuto essere una missione semplice sul pianeta in cui è nascosto Kane, la nave della squadra di Joseph viene abbattuta. Il team, così, si disperde sulla superficie di un mondo ostile, popolato da feroci dinosauri e pattugliato dai soldati mercenari Mendel-Gruman, sguinzagliati da Kane per dare la caccia a eventuali sopravvissuti e farli pentire di non essersi sfracellati insieme alla navetta.

Equipaggiato con il suo fido coltello e arrangiandosi con le futuristiche armi ritrovate sul posto, Turok dovrà cercare di sopravvivere a ogni costo, per salvare la pelle e portare a termine la propria missione. La particolarità del gioco consiste nella presenza di tre diversi schieramenti, contrapposti gli uni agli altri secondo delle dinamiche tutt'altro che fisse e scontate. Da una parte, abbiamo il giocatore nei panni del protagonista affiancato, occasionalmente, da uno dei suoi compagni di squadra, dall'altra i dinosauri che si aggirano incontrollati per gli scenari, e poi ci sono i nemici umani. Se è vero che i "lucertoloni" e i mercenari non ci penseranno due volte prima di ridurvi in carne da macello, è altrettanto vero che, spesso e volentieri, si metteranno i bastoni fra le ruote a vicenda.

[illegible] con i vostri compagni di squadra.

Joseph Turok si [illegible] nella sua mossa preferita: spezzare il dinosauro. Il modo migliore per sbarazzarsi dei nemici più piccoli.

Quando possibile, [illegible] a distanza a usare il fucile da cecchino.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Touchstone Studios
- **Sviluppatore:** Aspyr Studios
- **Sito Internet:** www.turok.com
- **Data di uscita:** Pnmavera 2008

NON TUTTI SANNO CHE

La serie di *Turok* prende spunto da un vecchio fumetto americano degli Anni '50, scritto dal prolifico autore Gaylord DuBois. Le avventure del fumetto avevano luogo nell'America precolombiana e seguivano le vicende di due fratelli, Turok e Ardan, intrappolati in una valle isolata dal mondo e popolata da pericolosi dinosauri. Il fumetto uscì nel 1954 grazie a Dell Comics e Gold Key Comics. I diritti vennero successivamente presi in mano dalla casa editrice Valiant, a sua volta acquisita da Acclaim Entertainment. Il successo del videogioco favorì l'uscita di libri ispirati alla serie e persino di un DVD della durata di settanta minuti.

Un incontro ravvicinato che finirà in un lago di sangue. Di chi?

La I.A. dei nemici è ben fatta, ma basterà prestare un po' di attenzione per prenderli alle spalle.

Ciò potrà accadere per caso o per volontà del giocatore, il quale sarà libero di optare per una tattica votata alla strategia piuttosto che al massacro indiscriminato a suon di piombo. Approfittare di una bagarre occasionale fra mostri e soldati è l'ideale per un attacco silenzioso, ma perché non fomentare la rissa sparando un razzetto luminoso nel bel mezzo delle postazioni nemiche? Attirati dalla fonte di luce, i dinosauri si attaccheranno fra loro e banchetteranno con le teneri carni dei Mendel-Gruman. Nel frattempo, voi avrete modo di sgattaiolare non visti alle spalle del primo malcapitato e sgozzarlo con la fredda lama del coltello.

Il coltello di Turok è solo una delle varie armi a disposizione del protagonista e, a dispetto delle apparenze, costituisce un mezzo offensivo validissimo per sopravvivere nella giungla. Negli attacchi ravvicinati da dietro garantisce un vantaggio e un effetto sorpresa invidiabili, permettendovi di far fuori gli avversari con un solo colpo, senza allarmare i compagni. Negli assalti frontali, invece, è un vero toccasana contro i dinosauri di piccole dimensioni, fastidiosamente agili se affrontati imbracciando un'arma da fuoco. Qualora un Utahraptor (o chi per lui) dovesse riuscire a saltarvi alla gola, per liberarvi spalancandogli le fauci basterà la pressione ripetuta del tasto indicato sullo schermo.

"La particolarità consiste nella presenza di tre diversi schieramenti"

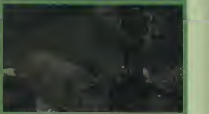
L'arsenale a disposizione prevede un campionario abbastanza vasto di pistole e fucili d'assalto o da cecchino, con in più un efficace arco da impiegare per tiri a distanza che non attirino troppo l'attenzione. Se ciò non dovesse sembrarvi sufficiente, tenete ben d'occhio le possibilità d'interazione offerte dallo scenario, come la presenza di barili di benzina da fare esplodere con un solo colpo (un classico!) o di torrette con mitragliatrice che chiederanno solo di essere azionate.

Le ambientazioni di gioco alternano sezioni all'aperto, fra la lussureggiante vegetazione del pianeta, in cui il pericolo si cela inatteso dietro ogni anfratto, ad altre in cui intrufolarsi nelle basi nemiche. In questa occasione, si dovranno fare i

Molte delle creature presenti nel gioco sono facilmente riconoscibili nei libri di Storia.

Contro gli insetti, anche quelli troppo cresciuti, il fuoco è sempre la soluzione ideale.

DINOSAURI & Co.

Pur lontano dal voler rappresentare con esattezza storica le feroci creature che hanno popolato il nostro pianeta nell'era preistorica, *Turok* mette in campo numerose specie di dinosauri più o meno conosciute. Inoltre, sono stati confermati vari tipi di animali carnivori, scorpioni giganti e serpenti marini. Fra le specie degne di nota, citiamo il gigantesco Tirannosauro Rex e alcuni dinosauri erbivori apparentemente innocui, ma che, se stuzzicati, possono rivelarsi un'arma letale contro il nemico o fungere da esca per distrarre i predatori più grossi.

In questi casi, meglio usare il coltello: è più rapido e preciso.

conti con militari dotati di un'Intelligenza Artificiale che, in base a quanto visto finora, si dimostrerà soddisfacente per ciò che riguarda iniziativa e imprevedibilità.

Riguardo il multiplayer, qualora venissero confermate per la versione PC le medesime modalità previste su console, potrete scegliere fra Deathmatch, Deathmatch a squadre, Cattura la bandiera, Assalto Cattura la bandiera, Guerra (tutte per un massimo di 16 giocatori) e Cooperativa (fino a quattro giocatori). Le mappe a disposizione saranno 10: sette per le modalità "versus" e tre per quella in cooperativa. Anche in questo caso, gli scontri fra gli schieramenti di umani saranno resi più appassionanti dalla presenza dei soliti dinosauri, che attaccheranno indiscriminatamente tutti coloro che si ritroveranno a portata di fauci.

Turok pare avere le carte in regola per entrare nel club degli sparatutto di qualità, sebbene non proponga meccaniche particolarmente innovative né per quanto riguarda l'avventura in singolo, né per quella multiplayer. Tutte le modalità di gioco, infatti, appaiono abbastanza classiche e collaudate, ma solo un'accurata prova sul campo potrà rassicurarci sulla qualità dell'esperienza di gruppo offerta. La trama sembra avvincente ed è ancora presto per sbilanciarsi in merito al comparto grafico, che si è dimostrato abbastanza ricco, attento ai dettagli e capace di dare il meglio di sé soprattutto nelle sezioni all'aperto.

Il gioco conterà all'incirca una ventina di livelli, da affrontare in tre gradi di difficoltà (due – normale e difficile – disponibili sin dall'inizio, più un terzo ulteriormente impegnativo da sbloccare), per un totale di circa una ventina di ore di divertimento.

Lo sbarco ufficiale sul pianeta dei dinosauri coinciderà con i primi tepori della primavera, ma speriamo di mettere al più presto le mani su una versione d'anteprima di *Turok*.

Una mezza vita a episodi

DAVID SPEYRER

L'uomo che ha guidato lo sviluppo di *Half-Life 2: Episode 2* ci parla della serie che ha reso mitica Valve.

DAVID Speyrer ha cominciato a lavorare presso Valve in occasione deil'avvio del lungo ciclo di sviiuppo di *Half-Life 2*.

Da allora, le sue mansioni si sono trasformate: da semplice programmatore è diventato capo-progetto. Oggi, David può spiegarci come *Holf-Life 2: Episode 2* sia divenuto il gioco emozionante che tutti conosciamo.

Credi che *Episode 2* rappresenti esattamente ciò che avevate in mente di creare dopo *Half-Life 2*?

David Speyrer: No, ci sono stati momenti, durante lo sviluppo di *Holf-Life 2*, in cui è stato incredibilmente difficile predire dove sarebbe approdato il prodotto finale. Questo è inevitabile, per via del mastodontico ciclo di sviluppo richiesto da un gioco del genere. All'inizio di *Episode 1*, avevamo creato una buona intelaiatura di storia, che ci ha fornito una direzione lungo cui procedere. Sapevamo di voler arrivare all'evento che conclude *Episode 2*. Non conoscevamo tutti i dettagli di come arrivarci, e molto è stato influenzato dagli esperimenti sulla giocabilità, i cui successi e fallimenti hanno indirizzato la trama in un certo modo. Avevamo, però, una storia da raccontare sugli Advisor, su Alix e sulla battaglia tra la Resistenza e i Combine. Avevamo degli obiettivi riguardo elementi quali la struttura di gioco: volevamo che i giocatori si muovessero su un binario più libero e aperto.
La battaglia finale è un esempio di scenario che volevamo sviscerare. Un combattimento ampio, non lineare, dai contorni epici. Ma certo non potevamo predire per filo e per segno come sarebbe venuto fuori *Episode 2*.

Sembra esserci una struttura narrativa più profonda che in *Half-Life 2*. È espressamente voluto?

DS: Penso che, a ogni episodio completato, stiamo imparando sempre più a raccontare storie con questa particolare forma espressiva. Con *Half-Life 2* avevamo introdotto una tecnologia particolare di animazione facciale, che ci ha aiutato a gestire le scene di "trama pura". Tuttavia, mentre stavamo perfezionando questa tecnica, allo stesso tempo portavamo avanti il gioco nel suo complesso, dunque era difficile predire la qualità finale delle scene assemblate. Con *Episode 1* abbiamo spinto maggiormente sulle espressioni facciali e sulla vicenda, ma con *Episode 2* abbiamo deliberatamente voluto creare una storia più coerente e appagante. Intendevamo chiudere il cerchio.
All'inizio del gioco, si viene a contatto con un'ambientazione e, più o meno, tutto finisce lì. Rimane, infatti, una discreta quantità di cose non dette, di sviluppi possibili, di filoni da sviscerare. Con riferimento specifico alla trama di *Episode 2*, però, volevamo realmente che il giocatore provasse piena soddisfazione e sentisse le vicende come in qualche modo inevitabili, attraverso la rivelazione di alcune storie passate e di qualche specifico dettaglio sui personaggi. Molti ci scrivono che non diciamo ancora abbastanza nella storia di *Holf-Life*. Vogliono saperne di più sul nostro universo. Stiamo tentando di accontentarli e penso che con *Episode 2* abbiamo offerto pane per i loro denti. Abbiamo ricevuto molti commenti positivi.

Forse, il momento più appagante, in questo senso, è l'incontro tra Alyx e suo padre Eii. C'era il dubbio e la paura che non si sarebbero mai riuniti, ma questo finalmente avviene e per giunta nel bel mezzo deil'azione.

DS: Volevamo effettivamente "rallentare", a quel punto della vicenda. Tutto in *Episode 2* spinge ad avanzare. C'è l'urgenza di raggiungere la Foresta Bianca (White Forest) prima dei Combine. Poi, la battaglia finale chiede tanto al

giocatore, in termini di energie, perché è così intensa ed epica. Dovevamo creare un contrasto iniettando una scena relativamente calma, prima dei momenti decisivi. il tutto allo scopo di esaltarli maggiormente.

Avete da sempre concepito un ruolo di questa importanza per Alyx?
DS: Sì, quando è stata creata per *Half-Life 2*, è stata subito indicata come uno dei personaggi principali. Ma penso che sia realmente maturata solo in *Episode 1*, cioè nel momento in cui abbiamo effettivamente pianificato il suo ruolo e il suo carattere. E ha davvero un gran carattere: è intelligente, attraente, tosta e arguta. Solo in *Episode 1* ci siamo messi a tavolino per definirla, perché sapevamo che avrebbe accompagnato il protagonista per l'intero gioco. Per prima cosa, ci siamo detti ciò che non volevamo che fosse. Non doveva essere né noiosa, né critica, perché è naturale che chi gioca sbagli: sentirsi riprendere per i propri errori avrebbe reso negativa l'esperienza e meno apprezzabile la sua presenza. In *Episode 2*, quando è di fianco al giocatore in auto, dopo un incidente contro un albero, Alyx si mette a ridere. Nota ovviamente l'accaduto, perché sarebbe strano il caso contrario, ma non esprime reazioni esasperate in grado di aumentare la frustrazione.

Pensi che Alyx sia una specie di musa per Gordon?
DS: Nel senso di fonte d'ispirazione? il giocatore aveva bisogno di Alyx per interagire con gli altri nel mondo di *HL 2*, affinché tutti i personaggi potessero avere più ricchezza e profondità. Eli, per esempio, rivela molto di sé nel momento in cui parla con Alyx, dimostrandosi un padre tenero e premuroso. In ogni caso, molti personaggi mostrano la propria natura anche parlando direttamente al protagonista. Ritengo, quindi, che Alyx sia importante soprattutto come motivatrice: il giocatore sente un legame forte con lei. È una ragione per lottare, oltre che un modo per rivelare le caratteristiche degli altri comprimari.

I compagni di squadra, in uno sparatutto, tendono ad avere comportamenti irritanti. Come siete riusciti a evitare che avvenisse la stessa cosa con Alyx?
DS: innanzitutto, Alyx non determina quasi mai "l'andatura" attraverso i livelli di *Half-Life 2*. Se così fosse, al vero giocatore non rimarrebbe che seguire passivamente. Abbiamo recepito questo insegnamento in *Episode 1* e l'abbiamo applicato anche in *Episode 2*. il giocatore deve essere sempre colui che detta il passo. Abbiamo prestato molta attenzione anche al fatto che fosse il giocatore stesso a risolvere la maggior parte dei problemi. Alyx può evidenziare o spiegare una questione dicendo: "Dobbiamo trovare il modo di passare attraverso il ponte", ma è importante che sia chi gioca a trovare la soluzione. Non è molto divertente restarsene a osservare un altro che fa le cose al posto tuo. Abbiamo quindi preservato il ruolo principale del giocatore, lasciando che Alyx desse un valore aggiunto al tutto, utilizzandola in modo creativo negli scenari e dandole il compito di fornire piccole ricompense per un lavoro ben fatto. Queste sono alcune delle regole che abbiamo seguito e molte altre ancora hanno determinato la Alyx che si ammira oggi. C'è stato bisogno di un gran lavoro di smussatura e di calibrazione sulle sue reazioni agli eventi. Abbiamo fatto in modo che non parlasse troppo, né troppo poco, e abbiamo sempre tentato di rendere ogni cosa che dice interessante o divertente.

Il modello di guida dell'auto è stata un vera sorpresa. Dà l'impressione di muoversi a una velocità incredibile, ma allo stesso tempo di avere sempre il controllo.

Spesso, i finali dei giochi propongono una specie di enorme boss di fine livello da sconfiggere. *Half-Life 2: Episode 2* ha saputo offrire una delle battaglie conclusive più appaganti viste finora.

DS: Abbiamo due gruppi di giocatori in questo campo. Ci sono i guidatori che cercano la performance e i guidatori "casuali". i primi ti dicono: "Se svolto troppo bruscamente, finisco fuori strada". i secondi, invece, vogliono essere veloci e basta. È difficile trovare un bilanciamento tra questi due gruppi, soddisfacendoli entrambi. Abbiamo sviluppato un codice capace di aiutare a tenere la strada quanto più possibile, limitando gli effetti di comandi conflittuali, e abbiamo cambiato il punto di vista nell'auto, accentuando la sensazione di velocità. Abbiamo inoltre migliorato in modo decisivo l'implementazione del turbo. Rispetto a *Episode 1*, in *Episode 2* l'attivazione del turbo continua a dare comunque modo di controllare il veicolo, sterzando all'occorrenza e tenendo la strada. Guidare con il turbo è, quindi, molto più spassoso.

I finali dei giochi sono spesso terribili. Come mai i titoli di Valve fanno eccezione?
DS: Siamo sempre molto autocritici nei riguardi del lavoro appena terminato, così tentiamo di fare le cose migliori nel finale. Nel caso della conclusione di *Episode 2*, abbiamo preso molti più rischi rispetto al passato. Ma è sempre lì che sta la ricompensa. Penso che dovremo essere sempre più disposti a prenderci rischi e responsabilità, come in questo caso. GIOCHI COMPUTER

UNO SGUARDO ALLA CARRIERA

David Speyrer lavora per Valve, che ha dato alla luce la saga-capolavoro chiamata *Half-Life*. A partire da *Episode 2*, David è il capo progetto, ma ciò non gli ha impedito di far valere il proprio background di programmatore, contribuendo al lavoro sull'Intelligenza Artificiale degli Hunter e sul modello di guida dei veicoli.

***Half-Life 2* (2004)**
Il miglior FPS di tutti tempi.

***Half-Life 2: Episode 1* (2006)**
il titolo che ha dimostrato che la formula a episodi è un'ottima idea.

***Half-Life 2: Episode 2* (2007)**
Un concentrato d'azione e sparatorie assolutamente esaltante.

***Portal* (2007)**
Un puzzle game dalle meccaniche molto originali.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, grazie anche a un numero di pagine superiore al solito, la rubrica hardware spazia su mille argomenti. Si va dal case agli alimentatori, passando per schede video, cuffie da giocatori e periferiche di input, fra cui segnaliamo l'ultima creatura di Razer

VERSO UN MOUSE MIGLIORE

Di solito, in queste pagine vengono approfonditi argomenti relativi alle tecnologie dell'audio, del video e delle CPU, ma raramente è stata dedicata attenzione al mondo delle periferiche di gioco.

Singolare, se pensiamo che il mouse è lo strumento più utilizzato (e per certi versi, più importante) dai giocatori PC. Certo, abbiamo provato i migliori prodotti apparsi negli ultimi anni, ma non ci siamo mai soffermati troppo a lungo sulle tecnologie e sul futuro di questo mercato.

Memori di ciò, abbiamo approfittato dell'opportunità di scambiare quattro parole con Robert Krakoff, presidente di Razer, il quale ci ha concesso qualche preziosa informazione sulla filosofia dell'azienda. Gli abbiamo chiesto – come primo argomento – quale motivo si celasse dietro la scelta di invalidare la garanzia del Copperhead, una volta installato l'upgrade kit (recensito sul numero di Natale).

"Questo risultato è dovuto al fatto che conosciamo bene la nostra utenza e sappiamo ciò che vuole da noi.", ci ha risposto Krakoff, "In molti hanno chiesto un kit simile quando abbiamo lanciato il Copperhead, e sapevamo che una percentuale di queste persone era disposta a effettuare la modifica, pur sapendo di far decadere la garanzia. Il kit è stato realizzato pensando a quegli appassionati che sanno quello che fanno, come del resto è chiaramente indicato sulla confezione. Dopo oltre un anno di vendite, non abbiamo ricevuto particolari critiche a riguardo".

Razer, insomma, non è spaventata dall'idea di dedicarsi a una piccola nicchia di "hardcore gamer", come indica lo slogan "For Gamers, By Gamers" (per giocatori, dai giocatori). E a quanto pare, l'approccio riesce anche a pagare, se consideriamo che Microsoft chiese la collaborazione di Razer per realizzare il mouse Habu e la tastiera Reclusa. Abbiamo quindi chiesto lumi su eventuali altre collaborazioni con l'azienda di Redmond, e Krakoff non ha tardato a risponderci, pur rimanendo sibillino: "Rimaniamo in contatto con Microsoft Hardware Division e abbiamo relazioni strette con loro. Se Microsoft ci chiedesse di sviluppare un altro prodotto "Powered by Razer", saremmo sicuramente interessati alle loro proposte. La mia previsione è che ci saranno altri prodotti con questo logo, nel futuro".

Naturalmente, se questi prodotti saranno realizzati insieme a Microsoft o ad altri partner, a oggi, è ancora sconosciuto, ma l'impressione è che Krakoff creda molto in tale approccio, forte anche della qualità delle tecnologie sviluppate nella sua azienda. Proprio a questo proposito, abbiamo cercato di ottenere qualche informazione su quanto dovremmo aspettarci nel futuro, e verso quali lidi si stia muovendo lo sviluppo tecnologico. La risposta, però, è rimasta sul vago: "Se vi dicessi cosa abbiamo in mente, il reparto Ricerca e Sviluppo mi dovrebbe sparare. Voglio solamente sottolineare che Razer è al lavoro su una serie di nuove tecnologie che miglioreranno la precisione, l'accuratezza il movimento e il controllo del mouse. Noi ci concentriamo su aspetti che arricchiscono l'esperienza di gioco, non tanto su funzioni accessorie e poco utili".

> **"Razer non è spaventata dall'idea di dedicarsi a una piccola nicchia di hardcore gamer"**

Abbiamo provato a incalzare Krakoff, "sparando" qualche tecnologia e osservando le sue reazioni, ma Robert non si è sbilanciato. Una cosa è certa, il wireless probabilmente non sarà il prossimo passo di Razer: "Ci sono sicuramente opportunità per periferiche da gioco wireless, ma, al momento, i mouse senza fili arrancherebbero a competere ad armi pari con i nostri migliori prodotti a filo. Non escludo che, in futuro, ci sposteremo anche verso periferiche di questo tipo, ma Razer commercializzerà una tecnologia solo quando sarà pienamente matura e in grado di offrire un'esperienza di gioco ai massimi livelli, mai prima".

SILVERSTONE CROWN CW02

Produttore: Silverstone
Distributore: Silverstone
Internet: www.silverstonetek.com
Prezzo: € 399

Caratteristiche Tecniche
Dimensioni: 435x225x440 mm
Peso: 8,2 Kg
Frontale: 2 USB, 1 FireWire, 1x audio, 52in1 Card Reader

QUANDO è arrivato in redazione il pacco contenente il case Silverstone Crown CW02, siamo rimasti a bocca aperta.

Sapevamo che le dimensioni erano fuori dalla norma (lo avevamo chiesto appositamente), ma solo una volta estratto dalla confezione è stato possibile capire esattamente il suo ingombro. Il Crown CW02 è un case espressamente dedicato ai possessori di Home Theater PC, ma è strutturato in modo da accogliere comodamente anche una configurazione da giocatore decisamente "spinta", grazie all'intelligente disposizione interna e all'adozione di una ventola da ben 12 cm sul retro del case stesso, proprio a ridosso della CPU. Volendo, è possibile installare due ulteriori ventole da 90 mm, una sotto ciascun cestello degli hard disk, ognuno dei quali è in grado di ospitare due dischi fissi. L'alimentatore andrà posizionato sul lato sinistro dello chassis, decisamente lontano da scheda video e processore, e tenuto sollevato da due supporti in gomma che smorzano le vibrazioni della ventola, limitando così il rischio di fastidiose risonanze.

Completa la dotazione un display LCD iMon, configurabile a piacimento per visualizzare informazioni sui file multimediali, sullo stato del computer o semplicemente le news RSS dei propri siti preferiti. L'aspetto più interessante di questo display è che include anche un sensore a infrarossi con relativo telecomando, tramite il quale comandare tutte le funzioni del computer, compreso lo spegnimento e la riaccensione. Il software di gestione è decisamente potente e, sebbene richieda un periodo non proprio brevissimo per essere appreso e configurato a pieno, funziona decisamente bene.

Sono anche presenti due grosse manopole sul frontale, di fianco allo sportellino del DVD, tramite le quali comandare il volume e alcune funzioni a piacimento, e un cassettino che, una volta aperto, garantisce l'accesso alle porte USB, FireWire, agli ingressi supplementari audio e agli slot per qualsiasi tipo di memory card in commercio.

> "Il display include un sensore a infrarossi con relativo telecomando"

Noi abbiamo adorato il Crown CW02 come case HTPC, e con alcune modifiche lo abbiamo eletto a chassis definitivo per questo tipo di utilizzo: ci è bastato rallentare la ventola posteriore a 7 V e montare i dischi fissi con viti in gomma per ottenere un Media Center completamente silenzioso e capace di funzionare fresco, nonostante l'impiego di due sole ventole a basso regime e una scheda video completamente passiva.

Abbiamo voluto anche osare di più, inserendo una caldissima GeForce 8800 GT e un processore molto esoso in termini di corrente, scoprendo con gioia che il flusso d'aria all'interno del Crown era adeguato anche in queste condizioni: certo, abbiamo dovuto tenere la ventola al massimo regime di rotazione, e abbiamo preferito installare anche quelle opzionali sotto i dischi fissi. Nonostante tutto, però, il ronzio è rimasto a livelli accettabili.

Se avete la necessità di un case spazioso, ben areato, silenzioso e splendido da vedere (in salotto si maschererà perfettamente fra il sintoamplificatore e il lettore DVD), il Crown deve essere fra i candidati, anche se non rappresenta necessariamente l'ideale per tutti. Oltre al prezzo elevato, che lo renderà appetibile solo a pochi fortunati, bisogna tenere conto del fatto che è fornito con una sola ventola, che a 12 V non è silenziosa come vorremmo. Le manopole, inoltre, ci sembrano decisamente fragili. I cestelli degli hard disk, infine, non sono disaccoppiati al meglio e possono trasmettere facilmente vibrazioni al case, facendolo entrare in risonanza, se non si usano accorgimenti particolari. Si tratta di piccolezze, ma visto il prezzo cui è venduto, ci si aspetterebbe un prodotto perfetto. Il Crown, invece, si limita ad avvicinarsi molto a questo ideale, obbligando l'acquirente a ulteriori spese per avere il meglio. GIOCHI COMPUTER

La ventola da 120 mm posizionata nelle vicinanze della CPU è perfetta per raffreddare il più silenziosamente possibile il computer.

Un case enorme, elegante e anche molto capiente, ben studiato come disposizione delle componenti. Il costo è elevato, ma bisogna considerare che il solo display incide per un quarto sul prezzo d'acquisto.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

BOOT DA RECORD

Seguendo il sentiero intrapreso alcuni anni orsono da Gigabyte, l'americana HyperOs System ha annunciato HyperDrive, un'unità SATA basata su memorie RAM in grado di annichilire le prestazioni degli hard disk standard. Disegnata in modo da accogliere 8 moduli DDR da 333 o 400 MHz, HyperOs può raggiungere la capienza massima di 32 GB e conservare i dati anche a PC spento grazie a una batteria ricaricabile. Si distingue, soprattutto, per le prestazioni, che si riflettono nella possibilità di avviare Windows in meno di 3 secondi e di installare l'intero sistema operativo in circa 7 minuti. Le 6 ore di autonomia della batteria e il costo complessivo dei moduli DDR da 2 GB rendono l'unità più adatta ai server, che ai PC casalinghi.

SILICIO VERSATILE

Alcuni ricercatori dell'università di Stanford hanno creato un nuovo tipo di batteria agli ioni di litio basata su nanofilamenti di silicio. Il minerale svolge il ruolo dell'attuale anodo di carbonio, elevando la quantità di litio immagazzinabile e preservandone le qualità anche dopo molte ricariche. Il primo prototipo ha ottenuto risultati superiori alle aspettative, immagazzinando una quantità di energia 10 volte più elevata rispetto a quella standard e sottolineando come il nuovo processo produttivo potrà essere rapidamente adottato su grande scala.

SUPPORTO INDIRETTO

I chipset P45 e X48 di Intel,

PLANTRONICS GAMING HEADSET

- **Produttore:** Plantronics
- **Distributore:** Plantronics
- **Internet:** www.plantronics.com
- **Prezzo:** € 59

LA scelta delle cuffie, per un giocatore, è sempre un dilemma. Esistono centinaia di modelli sul mercato, con prezzi che vanno da una manciata di euro a parecchie centinaia, e riuscire a trovare un buon compromesso fra qualità, prezzo e funzionalità non è banale, considerata la vastità della scelta.

Alcuni modelli offrono una qualità audio da grido, ma sono privi di microfono, altri ancora offrono tutto quello che serve per fraggare e coordinarsi sui server di *CounterStrike*, ma poi risultano scomodi da calzare, obbligando a frequenti pause.

Dopo aver apprezzato le qualità audio delle "Aurvana DJ" e la flessibilità del "Fatal1ty Gaming Headset" (e aver visto anche molti altri modelli meno esaltanti, testati sui passati numeri di GMC), abbiamo voluto analizzare anche la proposta di Plantronic dedicata ai giocatori. Si tratta di un kit comodo da calzare e dotato anche di microfono orientabile, oltre che di un piccolo controllo sul cavo che permette di variare il volume. Una volta collegate, le cuffie si fanno apprezzare per un suono piuttosto preciso e decisamente analitico. La separazione fra i canali è buona, considerato il prezzo, e permette di localizzare bene l'origine dei suoni. I bassi sono molto precisi e definiti, pur non risultando particolarmente incisivi, una peculiarità che potrebbe non fare apprezzare le Plantronics Gaming Headset a chi ama le esplosioni roboanti dei titoli più adrenalinici. Per fare un esempio, possiamo dire che giocando a *Bioshock* si vorrebbero sentire più presenti i pesanti passi dei Big Daddy o le violente deflagrazioni delle granate. Di contro, nelle arene di *CounterStrike* questo modello di cuffie riesce a offrire il meglio, grazie alla precisione con cui vengono localizzati i suoni e alla comodità del microfono integrato, che risulta tra l'altro di buona qualità.

Le Plantronics Gaming Headset sono consigliate senza riserva se le userete solamente per il gioco online, ma se preferite immergervi nelle atmosfere delle avventure single player (o volete ascoltare semplicemente la musica), potrete trovare di meglio.

Delle cuffie comode da calzare e capaci di una buona qualità audio, anche se purtroppo risultano carenti nella riproduzione delle frequenze basse. Ottime per *CounterStrike*, meno per *Bioshock*.

7½

SCYTHE QUIET DRIVE

- **Produttore:** Scythe
- **Distributore:** Scythe
- **Internet:** www.scythe-eu.com/en/
- **Prezzo:** € 49

FRA i rumori più fastidiosi che possono provenire dall'interno del case, quello degli hard disk è in vetta alle classifiche.

Si tratta di scricchiolii ad alta frequenza poco rassicuranti, che tendono a risuonare sulle pareti di alluminio del case, le quali, a loro volta, li amplificano fino a renderli insopportabili. Purtroppo, sono anche fra le fonti di rumore più difficili da eliminare: una ventola si può facilmente sostituire con un modello che emetta meno ronzio, così come un dissipatore, ma per i dischi fissi, solitamente, c'è ben poco da fare. Anche molti case ottimamente realizzati, come gli Stacker, che offrono un cestello studiato per non trasferire "queste" vibrazioni, tendono a non essere perfetti.

Alla ricerca di una soluzione per questo problema, ci siamo imbattuti in un interessante prodotto di Scythe, che promette di eliminare del tutto ogni fonte di rumore tipica dell'hard disk. Si tratta di un elegante cassettino nero imbottito di materiale fonoassorbente e fonoisolante, nel quale rinchiudere il disco fisso. Quest'ultimo verrà avvolto da due ulteriori placche di alluminio, sulle quali verrà posizionato del materiale utile a smorzare le vibrazioni e a trasferire il calore per evitare il surriscaldamento del disco.

L'operazione, apparentemente laboriosa, dura in realtà pochi istanti, e abbiamo scoperto con piacere che il Quiet Drive è compatibile sia con dischi SATA, sia PATA. Una volta reinserito il cassettino nel case, all'interno di uno slot da S pollici e , il rumore si è ridotto in maniera decisa, risultando quasi inudibile in un PC da giocatore relativamente silenzioso, e facendosi sentire solamente all'interno di un Home Theater PC praticamente muto. Abbiamo compiuto un altro tentativo, usando delle viti in gomma per disaccoppiare ulteriormente il Quiet Drive e, a questo punto, per percepire qualche rumore abbiamo dovuto avvicinarci a pochi centimetri dal case. Un risultato ottimo, considerando soprattutto che le temperature del disco, leggermente più elevate che in precedenza, rimanevano sempre sotto i limiti di guardia. Peccato solo per il prezzo, non certo popolare.

Lo Scythe Quiet Drive è un accessorio rivolto a una nicchia di appassionati, decisamente costoso, ma in grado di svolgere alla grande il proprio compito. Adatto anche a dischi molto veloci che scaldano parecchio.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

che troveranno posto nelle schede madri primaverili di Asus, Gigabyte e FoxConn, preserveranno il supporto

delle configurazioni Crossfire. Lo ha specificato il colosso dei microprocessori, sottolineando che i nuovi chipset, oltre a poter accogliere i futuri Core 2 con front side bus a 1.600 MHz, saranno muniti di un numero di linee PCI-E sufficiente a gestire 2 o 4 GPU. Le schede madri P45 non godranno, però, di 4 slot PEG e dovranno appoggiarsi ai Radeon X2 per distribuire il rendering su 4 RV670. Nel frattempo, il chipset X48 fa parlare di sé grazie a una scheda MSI munita di un sistema di raffreddamento a liquido dei chip MCH e iCH, destinata al mercato degli overclocker.

ZEN CAPIENTI

Creative ha rinnovato la sua gamma di lettori MP3 Zen, introducendo due modelli da 16 e 32

COOLERMASTER COSMOS 1000

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 229

Caratteristiche Tecniche
Dimensioni: 266x598x628 mm
Peso: 16,9 Kg
Pannello frontale: 4 USB, 1 FireWire, 1 Audio, 1 eSATA

ALCUNI dei migliori case per computer sono realizzati da Coolermaster. In particolare, ci riferiamo alle prime incarnazioni dello Stacker (l'ormai introvabile ST01), in grado di miscelare funzionalità, efficienza di raffreddamento, silenziosità ed eleganza in un unico contenitore.

Le successive versioni dello Stacker, pur di buona qualità, non riuscivano a sintetizzare tutte queste qualità, tanto che chi, a suo tempo, è riuscito a procurarsi il primo modello, difficilmente lo ha abbandonato. Dobbiamo ammettere, però, che il Cosmos 1000 è un serio contendente al trono del case definitivo, per lo meno nella sottocategoria di quelli adatti a sistemi estremamente potenti, magari in configurazioni SLI, che devono essere in grado di tenere a bada i "bollenti spiriti" di caldissimi processori e ancor più calorose schede video. Esteticamente parlando, la linea è piacevole, per quanto le maniglie per facilitarne il trasporto non ci facciano impazzire. Peccato, perché senza di esse, la linea sarebbe stata decisamente più elegante.

Una volta aperto il Cosmos 1000 (senza svitare alcunché, fortunatamente), si inizia ad apprezzare il buon lavoro svolto da Coolermaster, che lo ha imbottito di ventole (tutte da 12 cm): due nella parte superiore, una in espulsione sul retro del case e una sulla base, vicino alle slitte degli hard disk. Le ventole, poi, sono tutte dotate, oltre che del tipico Molex, anche del connettore per la motherboard, in modo da poterle controllare via software. Il risultato è un PC particolarmente silenzioso, ma in grado di garantire un efficientissimo riciclo dell'aria. La silenziosità è in qualche maniera aumentata anche dagli strati di fonoassorbente che ricoprono le paratie laterali: si tratta di un materiale leggero, che può contribuire a smorzare qualche frequenza, ma che a nostro avviso non è al livello di altri prodotti (come i costosi Dymanat, decisamente più pesanti ed efficienti).

> "Inserire i dischi nelle slitte richiederà pochi istanti"

Interessante la gestione degli hard disk: inserirli nelle slitte (ne sono disponibili ben 6) richiederà pochi istanti di lavoro, e le vibrazioni dei motori dei dischi verranno abbastanza smorzate (anche se non completamente) tramite questo sistema. Per migliorare ulteriormente l'insonorizzazione, consigliamo di sostituire le viti in dotazione con modelli di gomma, che fanno un lavoro decisamente migliore. Lo spazio per l'alimentatore è stato ricavato nella parte bassa del case: tramite una griglia posta sul fondo, è garantito il passaggio dell'aria aspirata dalla ventola, che viene eliminata direttamente all'esterno, evitando che il calore salga verso le schede video o la CPU. Una volta installato il tutto, ci si rende conto che lo spazio libero è ancora parecchio, tanto che, volendo, è possibile, con un minimo sforzo, inserire un sistema a liquido. Chi preferisse tenere il radiatore all'esterno, invece, potrà sfruttare i due fori appositamente realizzati per i tubi.

L'aspetto è piacevole, per quanto i maniglioni (a nostro avviso) rovinino decisamente la linea del case.

Nonostante l'estetica non proprio azzeccata, il Cosmos 1000 è un prodotto veramente curato, che riesce per molti versi a gareggiare con il buon vecchio Stacker ST01, pur essendo leggermente più basso. Le soluzioni adottate per il flusso dell'aria sono migliori e l'inclusione di ventole con velocità controllabile lo rende preferibile.

Considerato il prezzo non certo basso (siamo sopra i 200 euro), avremmo apprezzato del materiale fonoassorbente migliore e l'inclusione di viti in gomma per le slitte dei dischi, ma si tratta di difetti trascurabili, alla luce di tutte le altre qualità.

Un buon case, molto spazioso e decisamente ben studiato in ogni dettaglio. Le numerose ventole termocontrollabili già installate lo rendono ideale sia per sistemi molto silenziosi, sia per raffreddare configurazioni spinte.

8½

GB. Tale capacità non è raggiunta tramite microdrive, ma sfruttando delle memorie NAND, che elevano l'autonomia del lettore quanto il suo prezzo, pari a 349 euro per il modello da 32 GB. I nuovi Zen possono riprodurre i file audio in formato MP3, WMA e AAC e i video in formato MPEG, DIVX e XVID, tramite l'apposito display da 2,5 pollici o, più efficacemente, utilizzando l'uscita video analogica. Completano il tutto uno slot per SDHC Card in grado di espandere ulteriormente la capacità del lettore e una radio FM. L'autonomia della batteria, in fase di riproduzione audio, è di 30 ore, che calano a 5 se si utilizza appieno lo schermo per riprodurre foto e filmati alla risoluzione di 320x240 pixel.

UPGRADE SCONTATO

Il lancio del chipset 780i di NVIDIA è stato accompagnato dall'annuncio di molte schede madri SLI finalmente compatibili con gli ultimi Core 2 a 45 nm. EVGA, per distinguersi dalla concorrenza, propone ai possessori delle sue schede 680i un upgrade scontato: inviando la vecchia motherboard insieme a 79 euro, si può ottenere una scheda madre munita del nuovo chipset, 3 slot PCI-E 16x e supporto allo standard ESA. La promozione dovrebbe terminare a metà febbraio, quindi gli interessati dovrebbero raggiungere al più presto il sito **www.evga.com/login.asp**, dopo aver registrato il proprio prodotto all'indirizzo **www.evga.com/myEVGA/**.

EDIZIONE NERA

Gli Athlon 6000+ e 6400+ black edition non sono più le uniche CPU di AMD munite di moltiplicatore sbloccato. Sul mercato è già disponibile il nuovo esemplare della stessa serie, un Phenom 9600 quad core a 2,3 GHz, con 512 Kb di cache L2 per ogni core, una cache L3 unificata da 2 MB e una particolare propensione all'overclock. La frequenza del nuovo arrivato, infatti, può essere elevata senza innalzare il front

POV GEFORCE 8800 GTS 512 MB

Produttore: Point of View
Distributore: Point of View
Internet: www.pointofview-online.com
Prezzo: € 305

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 700 MHz
Frequenza RAM: 2 GHz
Stream Processor: 128
ROP: 16
BUS: 256 bit
Accelerazione video: H.264, VC-1, MPEG
Supporto HDCP: Sì

Il voluminoso dissipatore fa funzionare la GeForce 8800 GTS a temperature decisamente più basse delle roventi 8800 GT.

NON fatevi ingannare dal nome, non stiamo riprendendo in esame un prodotto ormai vecchio. Questo articolo è infatti centrato sulla nuova versione della 8800 GTS, caratterizzata da 512 MB (le precedenti, ne avevamo 320 o 640), un processo costruttivo a 65 nanometri (contro i 90 delle altre incarnazioni) e da frequenze di lavoro decisamente più elevate, ulteriormente alzate da Point of View in questa particolare incarnazione della scheda.

Il core viaggia a 700 MHz (la vecchia GTS a 500, mentre la recente GT a 600) e le memorie a 2 GHz (la GT non supera gli 1,8). Gli stream processor sono 128, come le prime GTS, 16 in più della 8800 GT. Rimangono invariati i ROP, mentre sale la frequenza degli stream processor, ora funzionanti a 1.625 GHz. Non si tratta, quindi, di un'architettura nuova, ma di un ritocco a quella precedente; un ritocco decisamente interessante, considerando che se già la 8800 GT iniziava a impensierire le 8800 GTX, questa GTS è in grado – sulla carta – di dare filo da torcere anche alle 8800 Ultra, che però possono vantare RAM leggermente più veloci e ben 24 ROP.

Sul fronte dell'accelerazione video, la nuova GTS vanta l'introduzione del VP2, che oltre a poter accelerare completamente il formato H.264, supporta i VC-1 e gli MPEG2, permettendo di sollevare da quasi ogni incombenza la CPU durante la visione di Blu-ray e HD-DVD. Come già accaduto per la serie 38x0 di ATI, anche NVIDIA è passata al bus PCI-E 2.0, che offre una banda passante decisamente superiore, fattore che può far decollare le prestazioni nel caso di configurazioni con due o più GPU, altrimenti frenate dalla lentezza del bus PCI-E 1.0.

Dal punto di vista delle prestazioni, siamo esattamente a metà strada fra una GeForce 8800 GT e una Ultra, che ancora resta regina, soprattutto quando i test sono eseguiti a risoluzioni molto elevate, come 1920x1080 o superiori.

Molti, a questo punto, si staranno chiedendo se abbia senso investire 50 euro in più per la GTS da 512 MB o se sia meglio risparmiare e limitarsi alla 8800 GT. Dal nostro punto di vista, dipende dalla risoluzione a cui quale si gioca: se ci si "limita" a 1600x1200, forse è meglio investire quei 50 euro in più per un gioco, mentre se si è fra i fortunati possessori di schermi Full HD o superiori, inizia ad avere senso puntare sul modello con più memoria. Un altro caso in cui la GTS potrebbe essere consigliata è nei case angusti o scarsamente areati: il suo dissipatore dual slot è infatti decisamente più efficiente rispetto a quello installato sulla GT, ed espelle l'aria calda direttamente fuori dal case, a tutto vantaggio della temperatura interna e della stabilità e silenziosità del sistema.

La proposta di POV è decisamente interessante: la GeForce 8800 GTS 512 MB è una scheda veloce, e il leggero overclock di fabbrica (50 MHz di core e 150 MHz per le RAM) le consente di ottenere risultati in qualche misura superiori alle alternative "standard". Nella confezione, è anche presente il gioco *The Settlers: La Nascita di un Impero* che, pur piacevole, non è certo il titolo migliore per mostrare il potenziale di un simile acceleratore grafico.

"Siamo esattamente a metà strada fra una GeForce 8800 GT e una Ultra"

I 50 euro che la separano dal modello immediatamente inferiore saranno ben investiti in questa nuova incarnazione della 8800 GTS. Non perde un colpo nemmeno ad altissime risoluzioni.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

side bus, una peculiarità che ha permesso agli utenti più abili, muniti di sistemi di raffreddamento a liquido, di spingere il nuovo black edition nei pressi dei 3 GHz, rendendolo competitivo con gli E6850 di Intel. AMD propone il nuovo Phenom allo stesso prezzo della versione normale, ovvero di poco inferiore ai 300 euro.

AUDIO PCI-E

Seguendo il recente esempio di Creative, anche Asus ha ampliato la sua offerta di schede audio, introducendo una versione della Xonar D2 compatibile con gli slot PCI-E 1x. Le specifiche tecniche della scheda rimangono quelle ottime della versione PCI, ovvero DSP CMI8788, 12 canali di output e 8 di input, rapporto segnale/rumore di 123 dB e 192 KHz-32 bit come risoluzione massima. La fedele scheda 7.1 non è l'unica novità audio proposta da Asus, che ha anche presentato lo Xonar U1, un amplificatore esterno USB in grado di applicare gli effetti EAX2 ai segnali prodotti dai codec integrati nella motherboard, e caratterizzato da una risposta in frequenza di 20Hz-20KHz.

ATI IBRIDA

Anche i Radeon potranno godere, a breve, di una modalità dual GPU ibrida. Con il debutto del chipset AMD 780G, integrante un IGP con shader 4.0 e supporto alle DX 10, sarà possibile sommare le capacità di rendering della motherboard e

RAZER LACHESIS

Produttore: Razer
Distributore: Razer
Internet: .razerzone.com
Prezzo: € 79

Caratteristiche Tecniche
Numero pulsanti: 6
DPI: 4000
Pesi aggiuntivi: No

CI sono due vie percorribili in fase di creazione di un mouse per videogiocatori: la prima è lastricata di pulsanti aggiuntivi, pesi variabili e macro personalizzabili. La seconda, decisamente meno battuta, punta a soddisfare le esigenze di chi cerca periferiche infallibili sul piano della precisione.

Razer, nel progettare il Lachesis ha intrapreso senza ombra di dubbio questa strada, in un nostalgico ritorno alle origini che rievoca i tempi dell'originale Boomslang. Contrariamente ai recenti Deathadder e Diamondback, il Lachesis è privo di tasti sostituibili o di carrelli estraibili pronti ad accogliere quantità variabili di piombo. Al loro posto c'è solo uno guscio inamovibile, curvo e vellutato, in cui il palmo della mano è sollevato rispetto alle dita che si appoggiano sui due larghi pulsanti. Sotto di esso, il nuovo sensore laser 3G, il primo a vantare una risoluzione di 4.000 dpi e 32 KB di memoria capaci di conservare la programmazione dei 6 tasti principali e i valori di sensibilità preferiti dall'utente, in modo da rendere omogeneo il comportamento della periferica anche su PC privi di driver specifici.

Il risultato è un mouse adatto a chi ha mani piuttosto piccole, probabilmente il più confortevole tra i tanti generati da Razer, grazie anche a una larga rotella particolarmente docile e precisa, soprattutto in fase di pressione. Il Lachesis detiene il record di precisione della casa e dell'intero mercato, ma l'elevatissima risoluzione del sensore non sembra riflettersi in una superiorità avvertibile rispetto alle tante periferiche da 2.000 dpi. Certo, il mouse reagisce con velocità inappuntabile anche ai movimenti più ampi e frenetici, quelli più amati dai cecchini che prediligono le basse sensibilità e detestano la latenza con cui gli altri mouse laser reagiscono alle forti accelerazioni, ma, nel corso delle nostre prove, ci siamo ritrovati spesso a utilizzare i due pulsanti delegati alla regolazione della risoluzione, perché già a 2.500 dpi, le nostre necessità di mira erano ampiamente appagate.

> **"A 2.500 dpi, le nostre necessità di mira erano ampiamente appagate"**

Il design simmetrico, pensato per soddisfare anche i mancini, rende utilizzabili solo 2 dei 4 pulsanti laterali, e il posizionamento di questi ultimi non è dei migliori: unicamente quello più grande, posto nei pressi del pollice, può essere infatti premuto rapidamente nei momenti concitati della battaglia. Il raggiungimento di quello più piccolo è meno intuitivo e costringe l'utente a modificare per un breve istante la posizione della mano; di conseguenza, è utilizzabile solo per selezionare un'arma che non preveda una istantanea precisione di fuoco.

Il software a corredo permette di programmare ogni singolo pulsante e di generare risoluzioni personalizzate (a passi di 125 dpi) che il Lachesis riproduce fedelmente una volta spostato su un diverso PC. Non manca la facoltà di creare vari profili richiamabili premendo il pulsante appositamente posizionato nella parte inferiore della periferica. Un mouse con pochi fronzoli e tanta sostanza, insomma, che saetta sulle superfici metalliche grazie ai piedini in teflon e può far felici i fraggatori agonisti, disinteressandosi di pulsanti aggiuntivi e macro programmabili. GIOCHI COMPUTER

Un mouse che sacrifica funzionalità aggiuntiva e pulsanti laterali sull'altare della precisione di fuoco. Leggero e infallibile sia alle alte, sia alle basse sensibilità, va guidata in punta di dita.

8

■ Il Lachesis è il mouse più confortevole tra i tanti generati da Razer.

quelle di un'eventuale scheda PCI-E dedicata al video. ATI considera questa soluzione adatta solo alle configurazioni di fascia bassa, di conseguenza il chipset 780G potrà essere utilizzato in modalità Crossfire solo in presenza di schede Radeon HD 3450 basate su chip RV620. Con l'affinarsi dei driver Catalyst, il Crossfire ibrido di ATI si arricchirà di una funzione di esclusione della GPU più potente in fase di riproduzione del 2D, in modo da ridurre i consumi del sistema, ed estenderà la propria compatibilità anche ai Radeon 3650, quando questi raggiungeranno effettivamente il mercato.

BUS VELOCI

i primi sei mesi del 2008 vedranno i bus Firewire e USB, i più usati in ambito PC per collegare periferiche e unità esterne di immagazzinamento dati, compiere un ulteriore passo evolutivo. La 1394 Trade Association ha infatti annunciato le nuove specifiche S3200, che utilizzano gli stessi cavi e connettori digitali. La differenza fra la nuova generazione e quelle attuali consisterà soltanto nel controller, fattore che dovrebbe facilitare l'adozione del nuovo formato già nei prossimi mesi. Entro la metà del 2008, verranno ratificate le specifiche dello standard USB 3.0, in grado di decuplicare la quantità di dati trasmessa dall'attuale USB 2.0, portandola a 4,8 Gb/s.

MINI PC

Dopo aver quasi abbandonato il mercato dei chipset, Via ha concentrato la propria attenzione sul formato Pico-ITX, ideato per sviluppare motherboard particolarmente piccole. Per facilitare il compito a chi desidera assemblare un minuscolo sistema sfruttabile come router o media center evoluto, l'azienda asiatica ha annunciato Artigo, un kit completo comprensivo di case, processore VIA C7 a 1 GHz e scheda madre EPIA

SAITEK PRO FLIGHT YOKE SYSTEM

- **Produttore:** Saitek
- **Distributore:** Saitek
- **Internet:** www.saitek.com
- **Prezzo:** € 150

Caratteristiche Tecniche

Numero Assi: 5
Numero Punsanti: 17
Hat Switch: sì

L'aspetto del Pro Flight Yoke System è robusto, nonostante la plastica sia utilizzata massicciamente.

GLI appassionati di aviazione civile, da anni, possono contare quasi solamente sulle periferiche prodotte da CH Products per godere al meglio dell'esperienza di volo simulato.

Non ci sarebbe nulla di male in questo, se non fosse che tali prodotti tendono a essere decisamente costosi, pur essendo realizzati in materiali poco nobili come la plastica. Saitek, finora, si era limitata ai joystick per simulatori di volo militari, con risultati tra l'altro di rilievo: il sistema di volo X52, nelle sue due incarnazioni, ci ha convinto quanto a precisione, solidità e anche per il prezzo aggressivo, attorno ai 150 euro. È la stessa cifra da investire per portarsi a casa il Pro Flight Yoke System, sistema poi facilmente aggiornabile con altre componenti della casa, come una pedaliera per controllare il timone di direzione o un secondo Throttle Quadrant, dedicato ai "fanatici" che desiderano una manetta per ogni motore dell'aereo.

Nonostante la plastica sia il materiale più usato, almeno il perno della cloche del Pro Flight Yoke System (uno degli elementi più soggetti a usura) è realizzato in alluminio. Di conseguenza, l'unità appare più robusta rispetto alle alternative proposte da CH. Una volta installati i driver, il controller viene automaticamente riconosciuto da giochi come *Flight Simulator X* e, in pochi istanti, sarà possibile spiccare il volo, riducendo l'utilizzo della tastiera al minimo indispensabile.

> "Consigliamo di provare l'unità prima dell'acquisto definitivo"

L'unità si è rivelata precisa e dobbiamo ammettere di esserci divertiti parecchio a scorrazzare per i cieli usando questa periferica, l'unica, insieme ai costosissimi dispositivi di CH Products, che permette di dilettarsi usando comandi identici a quelli che si trovano sugli aerei da turismo. La consiglieremmo senza riserva a tutti gli appassionati di *Flight Simulator X*, ma dobbiamo segnalare un problema di produzione abbastanza serio, che rischia di compromettere il divertimento: gli esemplari distribuiti entro novembre 2007 soffrono di un serio bug, che pare essere stato risolto nelle successive evoluzioni. Praticamente, dopo qualche minuto, il controller inizia a mandare impulsi attivando in maniera completamente casuale alcune funzioni (come l'abbassamento del carrello o il cambio di visuale), rendendo ingiocabile la simulazione.

Vi consigliamo fortemente di provare l'unità prima dell'acquisto definitivo, per evitare di trovarvi tra le mani un modello fallato (che, in ogni caso, Saitek restituirà funzionante nel più breve tempo possibile). Sembra, comunque, che gli ultimi prodotti spediti ai negozi siano esenti da questa grave limitazione.

Finalmente, un buon controller per simulatori di volo civile, venduto a una cifra accessibile. Sarebbe perfetto, se non ci fosse l'incognita di un fastidioso difetto di fabbricazione.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

PX1000 capace di accogliere fino a 1 GB di SODIMM DDR2 da 533 MHz. Una volta abbinato a un disco da 2,5 pollici, l'intero sistema, munito di IGP UniChrome Pro II, consuma 20 Watt a pieno carico. Il kit verrà proposto in Europa a un prezzo di 300 euro.

ARRIVA DISPLAYPORT

Lo standard destinato a soppiantare il DVI esce finalmente dall'ambito delle specifiche cartacee e trova posto in un prodotto reale. Il nuovissimo schermo Dell 3008WFP vanta, infatti, un pannello da 30 pollici capace di raggiungere la risoluzione di 2560x1600 pixel e un ingresso DisplayPort. In attesa che il nuovo connettore trovi posto nelle VGA dei prossimi mesi, il voluminoso Dell può essere sfruttato tramite i più classici ingressi DVI

SAPPHIRE HD 3850 ULTIMATE

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 670 MHz
Frequenza RAM: 830 MHz
Stream Processor: 320
ROP: 16
BUS: 256 bit
Accelerazione video: H.264, VC-1, MPEG
Supporto HDCP: Sì

LA "piccola" Radeon HD 3850 non è la scheda 3D più veloce sulla piazza, ma è in grado di far girare dignitosamente quasi tutti i giochi sul mercato anche mantenendo i dettagli abbastanza elevati, e costa veramente poco.

Il modello Ultimate di Sapphire è identico a quello di riferimento, ma il sistema di raffreddamento è completamente passivo, risultando quindi molto silenzioso e perfetto per un PC che deve rimanere sempre acceso. L'aspetto del dissipatore stupisce: se già la HD 2600 XT Ultimate era caratterizzata da un enorme blocco di alluminio, la HD 3850 la supera abbondantemente quanto a dimensioni. Ciononostante, la scheda ruberà solamente uno slot PCI-E della scheda madre, dal momento che il sistema di raffreddamento è posizionato sull'altro lato, quello vicino alla CPU. Bisognerà fare molta attenzione alla compatibilità con certe motherboard, i cui dissipatori potrebbero impedire l'installazione della Ultimate, però la scheda occuperà meno spazio e lo smaltimento del calore sarà sicuramente migliore, visto che il dissipatore si troverà investito dal getto d'aria della CPU.

L'aspetto che più ci ha sorpreso è il fatto che, anche sotto sforzo, le temperature rimangono sempre su livelli accettabili, solamente leggermente superiori a quelle della stessa scheda col dissipatore stock (più piccolo, ma dotato di ventola). Praticamente, non abbiamo mai superato i 75 gradi. È un ottimo traguardo, se si considera che una potentissima GeForce 8800 GT arriva a temperature d'esercizio superiori ai 90 gradi, pur essendo dotata di ventola termocontrollata.

La 3850 Ultimate è dunque ben realizzata e indicata per chi desidera un computer silenzioso, ma abbastanza potente, come per esempio un Home Theater PC da giocatore. Il prezzo della Ultimate di Sapphire può apparire elevato, ed effettivamente è superiore alla media, ma è pienamente giustificato dal dissipatore, decisamente efficiente e completamente silenzioso.

La scheda definitiva per chi vuole giocare in completo silenzio, senza preoccuparsi delle temperature infernali che si possono creare all'interno del case. Pur non essendo un fulmine, è in grado di reggere i giochi recenti.

8

HIPER TYPE R II 880 W

Produttore: Hiper
Distributore: Hiper
Internet: www.hiper.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Potenza totale: 880 W
+3,3 V: 30 A
+5 V: 30 A
+ 12 V1: 18 A
+ 12 V2: 18 A
+ 12 V3: 18 A
+ 12 V4: 18 A

CERTI prodotti per appassionati di hardware vengono talvolta confezionati come merci di lusso. Se, solitamente, gli alimentatori sono venduti in scatole di cartone abbastanza anonime, nel caso di Hiper, la PSU è contenuta in una piacevole confezione in plastica, con tanto di maniglia per facilitarne il trasporto.

All'interno si trovano una serie di prolunghe e convertitori di vario tipo (fra cui quelli a 8 pin per le più recenti schede video), così da organizzare meglio i cavi all'interno del case. Una scelta che apprezziamo, ma che stona con il fatto di non rendere l'unità modulare: ci si troverà, quindi, ad avere il solito garbuglio di cavi (alcuni dei quali necessariamente inutilizzati) sul retro della periferica, che bisognerà nascondere con un lavoro certosino.

Tolto questo fastidioso particolare, il Type R il è realizzato con estrema cura e include anche alcune caratteristiche degne di nota. Oltre alla generosa ventola da 140 mm, che a bassi carichi di lavoro (sotto i 400 Watt) è molto silenziosa, si fanno notare ben nove porte USB posteriori, una delle quali sempre sotto tensione e adatta ad alimentare unità (lettori MP3 o telefoni ricaricabili via USB, per esempio) anche con il PC spento

La potenza è adeguata praticamente per ogni esigenza, dati gli 880 Watt massimi erogabili in totale, e la suddivisione in quattro linee da 12 V permette di gestire anche configurazioni con quattro GPU, se proprio si vuole arrivare a tanto.

Il Type R il è, insomma, un alimentatore che non si spaventa davanti ad alcun carico, ma è anche molto efficiente (è certificato per un'efficienza superiore all'80%) e le numerose porte USB sul retro si rivelano decisamente comode.

Potente, ben confezionato e ricco di accessori comodi, oltre che di tante comode porte USB (alimentate) aggiuntive, che permettono di ricaricare lettori MP3 e cellulari anche a PC spento. Peccato che non sia modulare.

8

con HDCP, HDMI, Component e S-Video, godendo di una risposta da grigio a grigio di 8 ms, oltre che di un contrasto pari a 3.000:1. Negli Stati Uniti, il monitor è già in vendita al prezzo di 2.000 dollari.

TOSHIBA INSISTE

Forte del buon successo di vendite dei film HD-DVD, Toshiba continua nella sua battaglia contro i Blu-ray, rinnovando la sua gamma di laptop media center integranti masterizzatori compatibili con i supporti ad alta definizione. La seconda serie dei Qosmio, composta da modelli con display da 15 o 17 pollici widescreen, Core 2 T7250 e T7500, doppio sintonizzatore DVB-T, 2 GB di RAM, telecomando e supporto alle risoluzioni di 1280x800 e 1900x1200, vanterà un HD-DVD RW capace di raggiungere la velocità di scrittura 4x. Il prezzo dei nuovi Qosmio varierà da 2200 e 3400 euro, in base alla configurazione scelta.

SONY ERICSSON W910i

- **Produttore:** Sony Ericsson
- **Internet:** www.sonyericsson.com/cws/products/mobilephones
- **Prezzo:** € 349

MENTRE

attendiamo l'arrivo del tanto annunciato "PSP Phone", come viene provvisoriamente chiamato su Internet l'ibrido telefono-console portatile che Sony Ericsson sarebbe in procinto di realizzare, una nuova linea di telefoni che strizzano l'occhio al mobile gaming sono stati lanciati in concomitanza col periodo natalizio dal produttore nippo-svedese.

Tra i tanti, abbiamo recensito il W910i, terminale la cui "W" iniziale sta a indicare l'appartenenza del dispositivo alla serie "Walkman", linea di cellulari che abbinano l'uso tradizionale del telefono con quello di un comodo ed efficiente lettore musicale.

Visto con superficialità, il W910i non sembra niente di eccezionale: slide-up piccolo e piuttosto leggero (caratteristiche poco consigliabili nel gaming), ha un tastierino numerico minuscolo e scomodo, mentre il display, pur molto nitido, brillante e piuttosto grande, offre una risoluzione cromatica di soli 260.000 colori, contro lo standard ormai diffuso di 16 milioni di colori per dispositivi di questa fascia di prezzo. Non del tutto veniale, poi, la scelta di Sony Ericsson di dotare il dispositivo con un sistema operativo proprietario, al posto del più popolare Symbian, ma tant'è.

Eppure, questo telefono ci è proprio piaciuto, grazie a uno straordinario dispositivo incorporato nell'hardware: un minuscolo, ma incredibilmente sensibile sensore accelerometrico di posizione. L'accelerometro interno rileva con precisione l'orientamento spaziale del telefono, aprendo così le porte a un'incredibile varietà potenziale di giochi. Magnifico esempio di tale potenzialità è l'ottimo *Marble Madness 3D*, specie di remake dell'omonimo successo Atari del 1984. Oltre a esso, il telefono contiene i pur divertenti (ma più tradizionali) *V-Rally* e *Lumines*. Da provarei

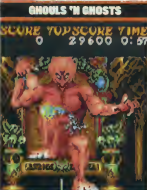
Se non fosse per il sensore di posizione, non sarebbe andato oltre la sufficienza, ma l'accelerometro interno promette faville! 7½

- Ottimo il sensore di posizione
- Espandibile con Memory Stick Micro
- Risoluzione di 260.000 colori
- Tastierino numerico scomodo

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

GHOULS 'N GHOSTS

Per molti giocatori che oggi hanno famiglia e figli, ha rappresentato un vero incubo videoludico. Tra tutti i coin-op degli Anni '80, *Ghouls 'N Ghosts* (seguito ufficiale di *Ghosts 'N Goblins*) è senz'altro uno dei più difficili giochi di piattaforme e di combattimenti mai realizzati: una vera e propria tortura psicologica, un tirannico test per i riflessi e la velocità decisionale. Per questo, quando ci hanno proposto di recensirne la conversione su telefonino abbiamo avuto qualche perplessità: se il gioco era così ostico con un joystick "normale", figuriamoci con un microscopico joypad per cellulare. Per fortuna, sembra che anche gli sviluppatori di Capcom Mobile abbiano agito di conseguenza, semplificando efficacemente il sistema di controllo mediante l'adozione di alcuni espedienti, come l'attacco automatico e un numero impressionante di vite e di salvataggi disponibili. Per il resto, non si può non apprezzare la fedeltà nella conversione, che piacerà soprattutto ai patiti di retrogaming.

- Produttore: Capcom
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.capcommobile.com

Un'eccellente conversione, con un paio di brillanti soluzioni tecniche che ben si adattano all'ergonomia "minimalista" del telefonino. 8

Provato

GOTHIC 3: THE BEGINNING

Pur ispirandosi all'omonima serie di giochi per PC, *Gothic 3: The Beginning* non ne rappresenta una conversione in senso stretto. Piuttosto, ispirandosi all'universo della serie realizzata da Piranha Bytes, si propone come uno "spin-off", una rivisitazione in chiave minimalista delle stesse tematiche fantasy che hanno caratterizzato la saga originale. I giocatori avranno la possibilità di far evolvere il proprio personaggio (scelto fra tre classi differenti: arciere, guerriero o mago) attraverso 30 livelli d'esperienza, con quattro parametri da gestire (Forza, Agilità, Punti Vita e Mana) e cinque skill. Un'avventura "matura", che non si esaurirà in meno di sei ore di gioco intensivo, affrontando 14 tipi differenti di nemici con decine di armi e armature ed esplorando un'enorme superficie virtuale di gioco, contenuta in più di 50 mappe differenti. Se vi piace il genere, non c'è niente di meglio in circolazione, almeno sino all'arrivo di *Orcs & Elves 2*.

- Produttore: HandyGames
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.handy-games.com

Finalmente, dopo *Orcs & Elves*, un altro GdR "vero", maturo e convincente. Derivato dalla serie per PC, ne mantiene le atmosfere fantasy. 8½

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

NOKIA E LA FORZA

Mentre Nokia continua a rinviare il debutto della nuova piattaforma N-Gage, il produttore finlandese di telefonia mobile (e non solo) ha svelato, lo scorso dicembre, la strategia alla base del nuovo portale ludico. "Vogliamo portare N-Gage anche sui telefonini di altri produttori" ha dichiarato Mark Ollila (direttore esecutivo dell'area gaming di Nokia) nel corso della conferenza stampa, "perché l'hardware fa fare soldi, ma mai quanti ne può portare una vasta diffusione del software". In ogni caso, al momento (imprecisato) dell'esordio, che potrebbe stimarsi entro il prossimo marzo, il portale conterà su un catalogo ampliato (rispetto alla ventina scarsa annunciata a Londra lo scorso agosto) di circa una trentina di titoli, almeno la metà dei quali sviluppati dalla stessa Nokia. I restanti saranno sviluppati da partner terzi del calibro di Gameloft, Electronic Arts, Vivendi e GLU. Sempre quattro rimangono, invece, i dispositivi che, al momento del lancio, saranno compatibili con la nuova piattaforma: N73, N81, N93 e N95. Nokia ha anche svelato i nuovi titoli su cui la "Grande N" punta maggiormente, vere e proprie "killer application" che dovrebbero far partire, secondo le intenzioni dei produttori, il nuovo progetto N-Gage col piede giusto. Tra i tanti, ricordiamo l'originale e innovativo *Star Wars: The Force Unleashed* prodotto da THQ Mobile, insolito gioco di combattimenti in cui si impersona il ruolo di un cattivo, un allievo del malvagio Darth Vader in persona. Particolarmente esilarante e tecnicamente impressionante il divertentissimo *Dirk Spanner*, demenziale avventura poliziesca "punta e clicca" alla *Sam & Max* in una parossistica cornice noir.

L'arrivo del chipset 780i di NVIDIA introduce nel nostro Sistema ideale lo standard PCI-Express 2.0, e una modalità SLI a tre schede che assicura ampia espansibilità futura. Contemporaneamente, un abbassamento generale dei prezzi delle DDR2 rende due delle nostre configurazioni leggermente più economiche.

FASE INTERMEDIA

Più che un chipset completamente nuovo, l'nForce 780i di NVIDIA va interpretato come una versione riveduta e corretta del noto 680i, arricchita di un controller PCI-E 2.0 che preannuncia l'ormai prossimo arrivo di una nuova generazione di GPU. Una piattaforma intermedia ancora legata alle DDR2, ma accompagnata da un nuovo set di ForceWare capace di coordinare il lavoro contemporaneo di tre GPU e, finalmente, compatibile con le CPU Intel quad core prodotte con processo a 45 nm. La Asus P5N-T ha conquistato un posto nel nostro Sistema ideale solo grazie alla rapidità con cui ha raggiunto gli scaffali, ma potrebbe venire rimpiazzata da un modello alternativo già dal prossimo numero, così come potrebbe essere sostituita la coppia di GeForce 8800 GTX, nel caso i primi benchmark rivelino la superiorità di una tripletta di 8800 GT. Un mese di transizione insomma, che comunque non ci impedisce di assemblare tre sistemi decisamente convincenti quanto a prestazioni.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 950**
Socket 775 - 3 GHz - quad core - 12 MB cache L2 - FSB 1.333 MHz - 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6850 € 260**
Socket 775 - 3 GHz - dual core - 4 MB cache L2 - FSB 1.333 MHz - 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 Duo E6750 € 180**
Socket 775 - 2.66 GHz - dual core - 4 MB cache L2 - FSB 1.333 MHz - 64 bit

I Core 2 macinano dati a velocità da record, superando le controparti di AMD anche in presenza di un numero inferiore di MHz. Tutti i modelli scelti eseguono senza incertezze i motori 3D più impegnativi e possono essere abbinati sia a memorie DDR2, sia a DDR3. Il peso dei quattro core del sistema ideale inizia finalmente a farsi sentire in giochi quali *Unreal Tournament 3* e *World in Conflict*.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
575 MHz Core - 768 MB GDDR3 1,8 GHz - Bus 384 bit - 128 Stream Processor - 2 DVI - supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GT € 260**
600 MHz - 512 MB GDDR3 1,8 GHz - bus 256 bit - 112 stream processor - 2 DVI

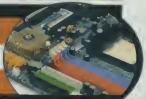
■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 3850 512 MB MB € 150**
670 MHz core - 512 MB GDDR3 1.650 MHz - bus 256 bit - 320 Stream Processor - 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano gli stream processor delle GPU NVIDIA per eseguire gli effetti di rendering più sofisticati. La Radeon del Sistema base non è da meno e, pur macinando gli shader di quarta generazione con efficienza simile alle avversarie, soffre leggermente di più alle alte risoluzioni. Tutte le schede sono di classe DirectX 10 e munite di memorie GDDR3.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus P5N-T Deluxe 165**
nForce 780i - 4 DDR2 - 2 PCI-E 2.0 - 1 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 1 PCI - 6 SATA - 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5KC € 130**
Intel P35 - Socket 775 - 4 DDR2 - 2 DDR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 3 PCI - 5 SATA - 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: MSI P35 Neo2-FR € 100**
Intel P35 - Socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E [illegible] - 4 SATA - [illegible]

Spetta alla Asus P5N-T, la prima motherboard basata su nForce 780i a raggiungere il mercato, il compito di pensionare la Striker Extreme, grazie al pieno supporto delle nuove CPU Intel quad core da 45 nm e a due slot PCI-Express 2.0 pronti per le VGA del 2008. L'espansibilità delle configurazioni più economiche è comunque assicurata dall'eccellente chipset P35 di Intel.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC[illegible] Corsair Dominator € 400**
2 DIMM da 1 GB - Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz - 2,4v - Dissipatore attivo

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 140**
2 DIMM da 1024 MB - Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz - 2,3v - Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 60**
2 DIMM da 1 GB - Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz - 1,8v - Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster 245B € 500**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI e VGA – 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: LG L226WTQ-WF € 320**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 931BW € 210**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 2 ms

I tre monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione. La protezione HDCP è supportata in tutti i modelli tramite la porta DVI. I pannelli utilizzati sono di tipo TN, quindi poco adatti alle operazioni di fotoritocco più precise, ma assolutamente adeguati a chi utilizza il PC per giocare.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Enermax Galaxy 1000W SLI € 300**
1.000 Watt – 6 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 4 molex – 3 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Tagan TG700-U33 € 135**
700 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 1PCI-E 2.0 8 pin – 6 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: OCZ StealthXStream 600 € 90**
600 Watt – 1 PCI-E 6 pin – 5 molex – 3 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80% e riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato. Il mostruoso Enermax potrebbe, volendo, supportare 3 GeForce 8800 senza sforzo. Tutti i modelli sono muniti di adattatori per lo sdoppiamento di SATA, molex e PCI-E, nonché di ventole silenziose.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 350**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 140**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 80**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.765 (limite 5.600)	€ 1.678 (limite 2.200)	€ 940 (limite 1.200)

VESTITO ELEGANTE

Archiviati per sempre gli involucri color panna dei primi Anni '90, i PC puntano a integrarsi nei salotti e nelle stanze più lussuosamente arredate. Ecco tre case dal design raffinato:

Lian Li PC A60C Anniversary Edition
€ 330
Rame in quantità smodata, affogato in uno scheletro di alluminio satinato color nero antracite. Squadrato nelle forme, ma decisamente in grado di catturare l'attenzione degli astanti, è prodotto in un numero limitato di esemplari.
www.lian-li.com

Antec P182 SE
€ 200
Suddivisione dei componenti in più scompartimenti, giunture gommate per la riduzione del rumore e una finitura esterna a specchio lo rendono tanto bello, quanto pratico. Al suo interno, vi è anche un sistema di gestione dei cavi.
www.antec.com

CoolerMaster Mystique 632
€ 100
Due colorazioni (argento e nero) e la possibilità di installare una finestra laterale per un case completamente in alluminio, munito di sportello frontale a doppia anta che si apre docilmente con una minima pressione.
www.coolermaster.com

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

VANTAGGI INVISIBILI

La superiorità dei PC sulle console non consiste in hard disk più capienti o GPU più veloci. È la versatilità, la possibilità di sfruttare strumenti gratuiti per dare vita a un gioco tutto nostro o per modificare quelli creati da altri a rendere la nostra piattaforma preferita superiore a quelle "chiuse" di Microsoft, Sony e Nintendo. Le opportunità offerte possono essere sfruttate male, rendendo invisibili i muri di *CounterStrike*, o bene, ampliando la giocabilità dei titoli più famosi. In entrambi i casi, il lavoro da intraprendere è inaspettatamente divertente, tanto quanto l'obiettivo da raggiungere.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

DOPPIO DUBBIO

Ho una configurazione SLI basata su PSN32-E, Core 2 Duo E6850 e 2 GeForce 8800 GTS che non vengono rilevate da Steam e dal programma GPU-Z. La modalità a 2 GPU è attivata nel pannello di controllo NVIDIA e i risultati del 3DMark sembrerebbero confermare il corretto funzionamento di entrambe le schede (il punteggio sale a 12.784 attivando la seconda GPU), ma l'utility e il programma di Valve si ostinano a riconoscere una sola VGA.

Antonio

Nel tempo intercorso tra l'arrivo della tua mail e la sua pubblicazione è uscita una nuova versione di GPU-Z, compatibile con i ForceWare della serie 160 e finalmente in grado di rilevare la presenza di due GeForce. Anche nel caso di Steam, il mancato riconoscimento delle configurazioni SLI è dovuto a un banale problema software, che produce report errati, falsando le statistiche della software house americana, ma non influisce in alcun modo sulle prestazioni dei giochi. Per verificare il corretto funzionamento delle due GPU, comunque, puoi sfruttare una specifica funzione nella sezione 3D setting del pannello di controllo NVIDIA: impostando su **Enabled** la voce **Show SLI Visual indicators** e lanciando un gioco a schermo intero, compariranno due barre verdi indicanti la ripartizione del rendering sulle due VGA, aggiornata in tempo reale. Approfitto della tua lettera per ricordare, a tutti i possessori di sistemi SLI muniti di Windows Vista, che esistono due hotfix praticamente indispensabili se si desidera sfruttare appieno le due GPU, comodamente elencati all'indirizzo: **www.nvidia.it/object/windows_vista_hotfixes_it.html**.

WATT VARIABILI

Possiedo un PC composto da Intel Q6600, GeForce 8800 GTX e 2 GB di RAM DDR2 1066, alimentato da una unità da 600 Watt. Quando ho letto che, per la configurazione base della rubrica Sistema giusto, proponete un alimentatore del medesimo taglio, mi sono sorti alcuni dubbi riguardanti l'adeguatezza della PSU rispetto alle esigenze del mio sistema. Nello speciale relativo a un "PC DX 10 sotto i 1.000 euro", però, scrivete che un alimentatore da 450 Watt è sufficiente a soddisfare le esigenze di buona parte delle configurazioni. Devo cambiare alimentatore o i miei dubbi sono ingiustificati?

Riccardo

Il sito **www.extreme.outervision.com/psucalculatorlite.jsp** contiene una utility molto apprezzata dagli assemblatori di PC, in grado di mostrare i Watt complessivamente consumati dai componenti inseriti dall'utente nei menu a tendina. Utilizzandola, scoprirai che il tuo sistema, a pieno carico, consuma approssimativamente 350 Watt. Il 90% di questi gravano sulla circuiteria da 12V, nella maggioranza degli alimentatori (detti anche PSU dall'inglese Power Supply Unit) suddivisa su più linee, in rispetto di una normativa di sicurezza che limita la massima corrente erogabile su ogni linea a 20 ampere. La prima linea verrà dedicata alla CPU, la seconda alla motherboard e a un eventuale secondo core, la terza alla VGA PCI-E, la quarta a hard disk e lettori ottici. Questa suddivisione fa sì che un 30-40% della corrente erogabile dalla PSU vada sprecata: gli ampere rimasti inutilizzati su una linea, infatti, non possono essere redistribuiti sulle altre e, nel momento in cui uno o più componenti superano in modo sensibile la soglia dei 20 ampere (le unità migliori raggiungono i 22), l'alimentatore si spegne completamente. Un consumo di 350 Watt si riflette, quindi, nella necessità di acquistare un alimentatore da 480-500 Watt, come quello indicato nel nostro speciale, o in uno da 600 Watt nel caso si desideri spendere leggermente di più in ottica di un upgrade futuro. I modelli di buona qualità vanno sempre preferiti a quelli economici, che spesso non riescono a raggiungere l'amperaggio limite e

Gli indicatori SLI, attivabili dal pannello di controllo NVIDIA, mostrano in tempo reale la suddivisione del lavoro sulle due GPU.

Largo alla creatività

All'indirizzo www.microsoft.com/express/ si nasconde un tesoro. Non ci sono altri termini che rendano giustizia al set di strumenti di sviluppo gratuiti raggruppati sotto il nome di Visual Studio Express e dedicati ai programmatori in erba desiderosi di sperimentare le funzionalità delle DirectX. Microsoft, questa volta, ha fatto le cose in grande: oltre ad aver aggiornato il suo Visual C++ 2008 in modo da integrarlo perfettamente con Vista, si è alleata con l'azienda Game Creators per dare vita a Dark GDK, una nutrita serie di tutorial e oggetti 3D utilizzabili da chi non ha mai scritto un linea di codice in vita sua. La comunità degli sviluppatori indipendenti ha reagito subito, creando molti siti pieni di consigli, pezzi di codice riutilizzabili e minigiochi modificabili. Chiunque coltivi un'idea riguardante un piccolo, ma intrigante videogioco, non dovrebbe sottovalutare la lodevole offerta di Microsoft, che nasconde, dietro un'interfaccia seriosa, giorni e mesi di appassionante sperimentazione, in grado di generare i Carmack e i Molyneux di domani.

dichiarano wattaggi elevati sommando la massima corrente erogabile da tutte le linee, pur non riuscendo a sostenerla appieno. L'etichetta che accompagna sempre ogni unità, spesso pubblicata anche nel sito del produttore, può essere sfruttata per effettuare scelte particolarmente oculate: dividendo per 12 il wattaggio abbinato dall'etichetta al comparto a 12V, e suddividendolo per il numero delle linee, scoprirai l'amperaggio massimo raggiungibile da ognuna di queste. Inserendo singolarmente i componenti del tuo sistema nell'utility citata, potrai verificare l'adeguatezza dell'alimentatore in ogni sua parte.

Agendo sul file di configurazione di *Splinter Cell: Double Agent*, è possibile sfruttare le potenza delle ultime GeForce anche in ambiente Windows Vista.

AGENTE PROBLEMATICO

Sono un appassionato delle avventure di Sam Fisher, ma da quando sono passato a Vista non posso più eseguire *Double Agent* a causa di un errore delle DirectX 10.

Angelo

Il gioco dovrebbe avviarsi correttamente dopo aver aggiornato le librerie di sistema di Microsoft all'ultima versione, scaricabile all'indirizzo **www.microsoft.com/directx**, e dopo aver applicato la patch 1.02. Esiste, però, la possibilità che l'errore si ripresenti nel momento in cui attiverai, dal menu delle opzioni, il filtro AntiAliasing e l'illuminazione dinamica in presenza di una GeForce. Di seguito è descritta una procedura per aggirare il problema: crea un collegamento diretto all'eseguibile **splintercell4.exe** e, nella sezione proprietà, aggiungi l'estensione **"-II"** al collegamento. Dopo aver scelto la modalità compatibile con Windows XP esegui il gioco, imposta i comandi e i dettagli video da te preferiti, attivando AA e HDR e la qualità più alta degli shader, e torna al desktop dopo aver salvato. Raggiungi la cartella **system** del gioco e, entrando nelle proprietà del file **splintercell4.ini**, seleziona la modalità solo lettura. Apri, poi, il file **nvapps.xml** presente nella cartella System32 di Windows e modifica la sezione *Double Agent* in questo modo:
<APPLICATION Label="splintercell4.exe" />
<PROPERTY Label="aa_feature_bits" Value="80000000" />
<PROPERTY Label="multichip_rendering_mode" Value="2400009" Itemtype="predefined" />
Al riavvio successivo, dovresti riuscire a eseguire il gioco nella sua modalità di rendering più avanzata. Crea una copia di sicurezza del file **nvapps.xml** prima di effettuare le modifiche, e ricorda di cambiare le proprietà del file **splintercell4.ini** nel caso insorgano incompatibilità con i futuri ForceWare, in modo da poter disattivare l'AntiAliasing.

IMMAGINI STIRATE

Ho comprato un monitor Samsung SyncMaster 206BW di tipo widescreen, che vorrei utilizzare per visualizzare anche i giochi che supportano solo il formato 4:3 lasciando delle bande nere ai lati dello schermo. Il pannello di controllo NVIDIA, però, non vuole saperne di accettare l'opzione **usa proporzioni NVIDIA con rapporto prospettico fisso.** Ho provato anche ad utilizzare PowerStrip 3.7 senza risultati.

Bruno

Il problema è legato a un ben noto bug dei ForceWare, risolto a partire dalla versione 159 dei driver. Molti possessori di Windows XP e GeForce 8800, però, lamentano tuttora l'impossibilità di modificare le impostazioni di scaling delle immagini, che vengono riassegnate al monitor a ogni riavvio. In questo frangente, può essere utile l'utility EnOverscanComp, prodotta dalla stessa NVIDIA per eliminare un errore di visualizzazione delle immagini sugli schermi HDTV, ma capace anche di risolvere il problema da te incontrato. L'utility è scaricabile dal sito **http://nvidia.custhelp.com** inserendo nella casella di ricerca le parole chiave **resize HDTV**. Utilizzare un rapporto prospettico fisso in

Solo per esperti Tornei irreali su misura

La complessità di un motore come quello utilizzato da *Unreal Tournament 3* non può essere completamente sviscerata dai menu di configurazione interni al gioco. La patch 1.1 ha rimpolpato le opzioni messe a disposizione dei giocatori, inserendo la possibilità di ridurre la percentuale di area visibile sullo schermo (evitando che gli elementi dello HUD diventino troppo ingombranti). Aprendo e modificando con il Blocco note i file .ini presenti nella cartella **Documenti\My Games\Unreal Tournament 3\UT Game\Config** è possibile, però, personalizzare il motore in modo più deciso. Impostando su **False** le voci **DynamicLights**, **LightEnvironmentShadows** e **MotionBlur** presenti nei file **UTEngine.ini**, si aumenta il framerate, si eliminano le ombre ambientali che rendono difficilmente identificabili gli avversari più lontani e si aggira lo sfocamento prodotto dai movimenti più repentini, a tutto vantaggio della precisione di fuoco. Livelli privi di dettagli e una maggiore fluidità sono ottenibili impostando su **False** anche i comandi **EnableHighPolyChars** e **DetailMode**, nonché abbassando il valore **MaxAnisotropy** a **4** o **2**. Inserire il simbolo **;** all'inizio della stringa **StartUpMovies** fa sì che il gioco parta immediatamente dal menu iniziale, saltando l'esecuzione dei filmati introduttivi, mentre l'inserimento dei valori **Bob=0.000** e **bWeaponBob=false** produce armi stabili e non più oscillanti durante la corsa. Nei file **UTInput.ini** si nascondo altri due comandi certamente utili ai giocatori agonisti: variando il valore **DoubleClicktime**, è possibile allungare o accorciare l'intervallo necessario a effettuare il doppio salto, in modo da adeguarlo alle nostre preferenze, mentre impostando su **false** il comando **cViewAccelerationEnabled** si elimina la tanto detestata accelerazione del mouse, sfruttata solo dai giocatori occasionali, destinati a essere massacrati nelle arene.

Solo una piccola parte delle opzioni grafiche di *UT 3* è elencata nei menu di gioco. Per le altre, è necessario agire sui file di configurazione.

presenza di immagini in formato 4:3 è una scelta che andrebbe adottata da tutti i possessori di monitor widescreen di generose dimensioni, dato che elimina la distorsione orizzontale delle immagini ed evita che l'interpolazione dei pixel renda il contorno dei poligoni lievemente sfocato. In alternativa, se si desidera sfruttare l'intera dimensione dello schermo, si può assegnare alle GeForce il compito di gestire l'interpolazione, riducendo in modo inaccettabile il framerate dei giochi più esigenti, ma migliorando la qualità visiva dei titoli meno recenti, ovvero quelli che più probabilmente non supportano le risoluzioni 16:10.

Il pannello di controllo NVIDIA ha inglobato le opzioni di scaling dello schermo scelte dall'utente, fino all'arrivo del driver 159.

PROTEZIONE FANGOSA

Ho un problema stranissimo con *Colin McRae DiRT*, che una volta installato in Windows Vista 64 continua a chiedermi un CD-Key di installazione introvabile in ogni angolo della confezione.

Poyt3r

Inutile sprecare ulteriore tempo alla ricerca di un seriale che non esiste. L'inopportuna richiesta di un codice di attivazione è provocata, nel tuo caso, dal sistema di protezione StarForce, che collide con la versione a 64 bit di Vista. La procedura corretta prevede l'invio di una mail al servizio di supporto di StarForce, raggiungibile all'indirizzo **support@star-force.com**, che provvederà a risponderti inviandoti prima un'utility per il riconoscimento del tuo lettore DVD, e poi un codice funzionante.
Tale codice riuscirà, però, ad avviare il gioco una sola volta, se non avrai sempre l'accortezza di inserirlo tenendo premuto il tasto **shift**. Purtroppo, StarForce è un'azienda russa priva di supporto multilingua, di conseguenza dovrai redigere la lettera in inglese, limitandoti a richiedere il CD-Key e inserendo il numero che accompagna il codice a barre sulla confezione.
In alternativa, esiste uno stratagemma in grado di evitare il problema alla radice, che consiste nel premere **F8** in fase di avvio di Windows e scegliere la modalità priva di certificazione dei driver, procedendo poi alla reinstallazione del gioco e della patch, nonché all'aggiornamento di StarForce, attuabile scaricando l'utility **Sfupdate** dal sito **www.star-force.com/support/drivers**. Purtroppo, tale soluzione non funziona con tutti i lettori di DVD, ma offre comunque una buona percentuale di successo.

Il sistema di protezione di *Colin McRae DiRT* crea alcuni grattacapi ai possessori del gioco.

Anche l'installazione di *Call of Juarez* trae vantaggio dalla disattivazione del controllo certificazione driver.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegniamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10..

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se racanta a di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmenta ottenibile. Carto, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai drivar della scheda video), l'affetto non è disprezzabila.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: C[illegible]reggere ogni singolo errore [illegible] GMC, e prendersela a male se Paglianti [illegible] qualcosa
Gioco Preferito: *DEFCON* [illegible]

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici [illegible] la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: [illegible] *IV: Beyond the Sword*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Andare [illegible] ricerca insieme all'amico Raffaello del mitico Pino [illegible] palazzi. Per impennare la sua Punto e lasciarlo [illegible]
Gioco Preferito: *Juiced*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Far [illegible]dere le [illegible] sbagliate [illegible] momento sbagliato [illegible] pagarne le debite conseguenze
Gioco Preferito: *Mass Effect*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Tentare di condurre sulla retta via Alberto [illegible]alchi, rischiando pe[illegible] di finire come lui, magari pure peggio
Gioco Preferito: [illegible]

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] pesanti elmi [illegible] danzare come [illegible] sul palco. [illegible] Lato Oscuro [illegible]
Gioco Preferito: SW[illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible] suoi articoli di riferimenti, e in [illegible] non è l'[illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

La solita vecchia storia?

Quando i videogiochi salgono in cattedra.

MENTRE quotidiani e TG dedicano loro spazi importanti unicamente in occasione di tragedie e fatti di cronaca nera, il Parlamento Europeo si interroga sul potenziale dei videogiochi nei processi di apprendimento. Proprio in questo contesto, spunta il nome di *Imperivm Civitas*.

Vi rimandiamo ai Titoli di Coda, per approfondire l'argomento insieme al nostro Matteo Bittanti. Qui ci preme sottolineare che il secondo capitolo di questa serie di gestionali storici è recensito a pagina 108. Leggete la nostra prova e poi le osservazioni di Bittanti: quando genitori, insegnanti o amici poco informati tenteranno di mettervi alla berlina, provate a portare, una volta tanto, un esempio "virtuoso" riferito al vostro hobby preferito. Magari non cambierà nulla, ma siamo in Italia e provarci è lecito.

Sulla scia di titoli che aiutano a spremere le meningi, questo mese il prode Raffaello Rusconi si è dedicato anima e corpo scultoreo a *Universe at War: Earth Assault*. Eravamo curiosi di scoprire cosa sarebbero riusciti a inventarsi i ragazzi di Petroglyph Games per questo RTS fantascientifico, soprattutto pensando che sarebbe finito nell'arena contro due mostri sacri quali *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3*. Quattro pagine di attenta analisi dei pregi e dei difetti di *Universe at War* stanno solo aspettando che sfogliate qualche pagina.

Possiamo anticiparvi che gli sviluppatori hanno puntato molto sul multiplayer, per cui viene sfruttato Games for Windows – LIVE. Come accade anche per *Gears of War*, però, buona parte dei servizi realmente gustosi saranno accessibili solo agli utenti dotati di abbonamento Gold: quello a pagamento, per intenderci.

Sorge spontanea una domanda: come verrà accettata questa impostazione da giocatori abituati a godere fino in fondo dei loro titoli preferiti (RTS e sparatutto) senza sborsare un quattrino in più oltre al prezzo sulla confezione e a quello della connessione a Internet?

Se vi va di lanciare il vostro sassolino nello stagno, l'appuntamento è sul forum di GamesRadar, all'indirizzo **http://forumgamesradar.futuregamer.it/**

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 82

pag. 86

pag. 90

pag. 94

pag. 96

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i testi di un anno di lavorazione un giorno solo, il 32 dicembre. Del 080
Gioco Preferito: *The Witcher*

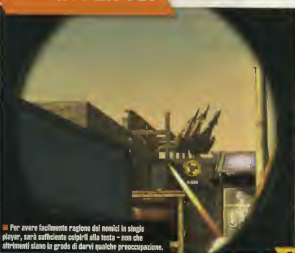
LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, risolve i problemi
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire "Ops"
Gioco Preferito: *Erotic Tycoon*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova da oltrecortina
Gioco Preferito: *PES 2008*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Per avere facilmente ragione dei nemici in single player, sarà sufficiente colpirli alla testa – non che altrimenti siano in grado di darvi qualche preoccupazione.

Nel gioco in singolo, i veicoli vengono controllati affidando al giocatore tanto la guida quanto le postazioni di fuoco.

GENERE: SPARATUTTO

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Se il petrolio è il motore di tutte le guerre, preparatevi per lo scontro definitivo!

GUERRA IN INGLESE

Il gioco rimarrà in inglese anche nel nostro paese – scelta prevedibile, considerando la natura prettamente multiplayer del

NON **si può di certo negare che il passato 2007 sia stato un anno d'oro per gli appassionati di sparatutto online: l'uscita di attesissimi seguiti del calibro di *Quake Wars, Team Fortress 2, Call of Duty 4* e *Unreal Tournament 3*, tutti rivelatisi all'altezza delle aspettative, ha rappresentato un pantagruelico pasto per i frequentatori dei server dedicati, tanto ricco da costringerne più d'uno a scegliere quale "credo" seguire.**

In un simile scenario, il tentativo di lanciare un titolo inedito a inizio anno è sicuramente una prova di non poco coraggio da parte di THQ, destinata a scontrarsi con veri e propri mostri sacri. A vantaggio di *Frontlines: Fuel of War* va però sottolineata la formula scelta, molto più aderente alle meccaniche della serie *Battlefield* (apparsa per l'ultima volta sul finire del 2006 con la versione *2142*, non apprezzata da tutti i fan storici), rispetto invece ad approcci più "contenuti" di dinamiche come quelle di *TF2* o *COD4*. Ci stiamo riferendo, naturalmente, a battaglie su larga scala con un corposo impiego di mezzi tanto di terra quanto d'aria, con un sistema di vittoria basato sulla navigata formula dei punti di controllo, sullo sfondo di uno scenario ambientato nel prossimo futuro, in una disperata lotta per accaparrarsi il dominio del poco petrolio rimasto.

GUERRA FREDDA

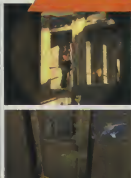
Tanto per non uscire troppo dagli schemi, i Kaos Studios hanno optato per due schieramenti molto classici: un'asse cino-russa, per l'occasione ribattezzata "Alleanza della Stella Rossa" e la "Coalizione occidentale", formata da Stati Uniti e nazioni Europee. Queste due saranno, così, le fazioni cui potrete unirvi nel gioco multiplayer, mentre la campagna in singolo riguarderà la sola avanzata della Coalizione Occidentale fino a Mosca. Purtroppo, la caratterizzazione dei due schieramenti resta principalmente di natura estetica e, fatta qualche lieve eccezione per le carriere più specialistiche, non esistono reali differenze di gioco in termini di armamenti disponibili. Si tratta certamente, da un lato, di una scelta comprensibile per preservare il bilanciamento nelle sfide multiplayer senza troppa fatica, dall'altro di una lieve mancanza che pregiudica più complesse varianti tattiche e strategiche o, più semplicemente, una maggiore profondità di gioco.

> "La modalità online prevede un avanzamento omogeneo del fronte"

Tralasciando momentaneamente questo aspetto, la dinamica di gioco di *Frontlines* ricalca schemi piuttosto classici, coinvolgendo meccaniche di gioco di squadra già profondamente esplorate dalla serie *Battlefield*. Non a caso, infatti, l'obiettivo della squadra risiede nella conquista di specifici punti di controllo (il cui dominio è soggetto, in realtà, a più variabili, come spieghiamo nell'apposito box), per cui sarà necessaria una forte cooperazione e lo sfruttamento di tutte le risorse messe a disposizione dal gioco, tra varietà di classi, specializzazioni e, naturalmente, veicoli da pilotare in piena libertà. La modalità di gioco online prevede tuttavia un avanzamento omogeneo del fronte, rendendo di fatto impossibili sortite "alle spalle", in quanto è possibile accedere alla conquista delle retrovie solo dopo aver preso possesso di tutti i punti "frontali", indipendentemente dalla natura delle

CONTROLLO REMOTO

Una delle caratteristiche uniche di *Frontlines* risiede nella possibilità di utilizzare dei droni da combattimento che vengono gestiti come una sorta di modellini radiocomandati in grado di esplodere, o sparare, mentre voi vi trovate a distanza. Per non far risultare l'idea troppo sbilanciante, i droni sono stati limitati nel raggio d'azione (visualizzato dalla presenza di una barra che mostra la potenza del segnale di trasmissione rispetto alla distanza da chi li controlla), mentre il loro controllo richiede che il vostro soldato resti immobile, nonché esposto a ogni tipo di pericolo.
I droni possono essere riarmati alle stazioni di rifornimento delle munizioni, riparati da chi è dotato dell'apposito attrezzo e persino raccolti per un secondo utilizzo (perlomeno quelli che non esplodono a comando).

Il lanciamissili antiveicolo è un'arma estremamente efficiente, potendo contare su un comodo sistema di agganciamento al bersaglio.

GRANATE
A dispetto di quanto avveniva in *Bottlefield*, in *Frontlines* è possibile lanciare le granate che avrete in dotazione senza cambiare fisicamente arma impugnata. Purtroppo, manca completamente un sistema di controllo della potenza dell'arco, rendendo tutti i lanci completamente identici.

Il lancio di un attacco aereo crea una vera e propria area di distruzione intorno al bersaglio, da usare con cautela in multiplayer!

RICARICA
Gli unici oggetti con cui sarà possibile interagire nello scenario saranno le scatole di munizioni che provvederanno a riarmare completamente tutte le armi in vostro possesso a eccezione di attacchi speciali e droni. Questi ultimi, tuttavia, potranno essere riarmati comunque muovendosi in prossimità di tali punti di rifornimento.

CLASSI E RUOLI

Durante una partita multiplayer, avrete la possibilità di scegliere che tipo di classe interpretare tra le sei disponibili. Questa prima scelta determinerà il tipo di dotazione primaria nella forma di armi da fuoco ed esplosivi. Oltre alla classe, però, dovrete anche decidere di ricoprire un ruolo più specifico che vi fornirà di gadget particolari: questi ultimi spaziano da equipaggiamenti di supporto (come la pistola per le riparazioni) ai droni da combattimento, fino ad arrivare a bombardamenti aerei e gadget EMP per disabilitare i veicoli. Una volta utilizzati, questi oggetti saranno soggetti a tempi di ricarica, mentre l'accesso alle loro versioni più potenziate sarà soggetto al guadagno di esperienza sul campo nel solo ambito della partita in corso.

Quel gruppo di soldati è una preda perfetta per questo drone esplosivo, soprattutto perché non faranno nulla per evitarlo.

mappe. Queste ultime, ancora una volta ispirandosi al lavoro dei DICE, prevedono scenari con ruoli di attacco e difesa ben definiti o, più semplicemente, un teatro di battaglia bilanciato tra le due fazioni, con un sistema a punti decrescente per decretare la squadra vincente.

La conquista dei punti, inoltre, determinerà la disponibilità dei mezzi che i giocatori potranno comandare: a dispetto dell'ambientazione futuristica (gli eventi narrati da *Frontlines* si svolgono in un teorico 2024), non sono previste strane digressioni sul tema, offrendo sì una discreta varietà, ma al tempo stesso nessuna trovata particolarmente originale. Così, accanto ai canonici carri armati, troviamo unità di trasporto truppe e veicoli antiaerei per far fronte a elicotteri d'assalto, da trasporto e caccia supersonici. Anche sul versante delle armi in uso alla normale fanteria non appaiono grosse innovazioni, al punto che chiunque abbia già un po' di confidenza con un qualsiasi sparattutto online avrà decisamente la sensazione di trovarsi "a casa". Ci troviamo dunque nella condizione di dover bollare *Frontlines* come un classico clone nella sua totalità? Non esattamente...

GIOCATTOLI MORTALI

Accanto alla dotazione "standard" di armamenti, *Frontlines* offre la possibilità di impiegare in battaglia dei gadget particolarmente interessanti che farebbero invidia al più tecnologico dei James Bond. Il vostro soldato avrà così accesso a una serie di giocattoli decisamente mortali, accomunati dalla caratteristica di poter essere comodamente comandati a distanza. Parliamo di "giocattoli" perché, nell'aspetto, molti di questi oggetti ricordano in effetti modellini

Anche i mezzi più leggeri sono dotati di armi in grado di infliggere seri danni ai veicoli più corazzati.

Come va sempre più di moda ultimamente, la colorazione dello schermo indicherà il vostro stato di salute: questa tonalità rossa non è esattamente un buon segno.

METODI DI CATTURA

Oltre al tipo di cattura dei punti di controllo alla *Battlefield*, ossia tramite lo stazionamento delle forze in un area, *Frontlines* presenta due alternative a questa meccanica che non impongono il confronto numerico dei soldati in una zona.

Alcuni punti di controllo richiedono una diretta interazione con un oggetto per poter essere catturati. In questo caso l'operazione viene condotta da un singolo uomo (che non potrà difendersi) e non può essere accelerata in nessun modo.

Altre zone richiederanno invece la distruzione di una precisa struttura per la conquista del punto di controllo. Tale struttura può essere distrutta sia tramite mezzi convenzionali (armi AT, missili ecc.), sia in un sol colpo tramite una carica di esplosivo piazzata dalla fanteria.

radiocomandati, per quanto abbiano con questi ultimi poco a cui spartire in termini di innocenza.

Stando dietro una comoda copertura, per esempio, sarà possibile guidare a distanza un piccolo elicottero, capace tuttavia di lanciare il suo carico di missili con una letale precisione. Allo stesso modo, sarà possibile guidare una piccola mina dotata di ruote, perfettamente in grado di muoversi sotto i mezzi nemici per farli detonare senza alcun pericolo per il suo utilizzatore. Con una certa intelligenza, l'uso di questi gadget è stato abbastanza limitato in multiplayer da appositi timer che ne pregiudicheranno il riutilizzo dopo la distruzione (per quanto si possano recuperare quelli che sono dotati di munizioni), fatichiamo tuttavia a percepire quale possa essere il loro reale impatto nell'ambito di una frenetica sfida in multiplayer, dove decine di persone affollano zone ben limitate della mappa (in virtù delle stesse meccaniche di gioco), rendendo di fatto l'uso di una simile risorsa difficilmente attuabile. Al di là, infatti, della

> "I gadget sembrano giocattoli letali"

loro relativa fragilità, qualunque navigato giocatore online sa bene che restare immobili in punto, per quanto lo si possa considerare il più sicuro e imboscato, per più di una manciata di secondi significa praticamente morte certa, specialmente se il numero dei possibili partecipanti a una partita raggiunge quota trentadue o addirittura sessantaquattro utenti.

Oltre ai droni, tuttavia, *Frontlines* offre altre varianti ai più normali scontri a fuoco: attacchi EMP (scariche elettromagnetiche) per disabilitare qualunque veicolo nelle vicinanze, la possibilità di installare postazioni fisse "trasportabili" e persino vari tipi di bombardamenti aerei dagli effetti estremamente devastanti, nulla, in realtà, di veramente inedito, ma in generale si può parlare di un buon mix di possibilità che, purtroppo, abbiamo avuto modo di provare con mano solo durante la campagna in singolo.

IN PRIMA LINEA

Come accennato in precedenza, il gioco in

Alcune parti dello scenario, come piccole trincee e muri, possono essere distrutte dai colpi più potenti: peccato che questo aspetto non sia stato approfondito a dovere.

I missili di questo drone sono letali e precisi, anche contro piccoli bersagli corazzati come le postazioni fisse di questa torre.

MORTE

Come va di moda di questi tempi, anche in *Frontlines* non avrete alcun tipo di energia vitale, ma sarà la colorazione dello schermo a indicare quanto prossimi vi troverete alla morte. In ogni caso, restando in copertura per una manciata di secondi, guarirete completamente delle vostre "ferite". In multiplayer, questo aspetto si traduce naturalmente nella completa assenza di tipologie di supporto come medici e simili, virtualmente inutili.

singolo segue l'avanzata della Coalizione Occidentale fin nel cuore dell'Alleanza della Stella Rossa, attraverso una struttura che richiama molto da vicino quella delle partite multiplayer. Le sette missioni che la compongono, infatti, sono in realtà gigantesche mappe dove il giocatore, nei panni di un sergente dell'unità d'assalto speciale "Stray Dogs", dovrà conquistare diversi punti di controllo per far avanzare la prima linea e passare così agli obiettivi successivi. È lodevole, specialmente se si pensa alle pessime scelte della serie *Battlefield* in tal senso, il tentativo di dare un gioco in singolo strutturato a un titolo chiaramente pensato per le partite multigiocatore: l'avanzata del giocatore viene infatti ben inframmezzata con filmati, una trama ben narrata tramite un corrispondente di guerra unitosi agli Stray Dogs, mentre il ritmo di gioco viene spesso arricchito da eventi scriptati.

Tuttavia, non possiamo non mostrare qualche pesante perplessità rispetto al risultato finale, decisamente vittima della natura multigiocatore di *Frontlines*: il sistema di conquista progressiva funziona discretamente anche in singolo, ma perde ogni sua ragion d'essere nell'estrema facilità con cui tutto si articola (ci riferiamo al livello di difficoltà normale), pregiudicando pesantemente anche la durata dell'esperienza, ridotta a quattro o cinque ore al massimo. La matrice di questa problematica risiede principalmente nella scarsa adattabilità dell'Intelligenza Artificiale che, esattamente come accadeva ai bot di *Battlefield*, non riesce a stare dietro a tutte le variabili che il gioco offre. Se già mostra il fianco nella gestione dei veicoli, quando si prende possesso del controllo dei droni il tutto si riduce a una discreta farsa, con i soldati avversari che o decidono di ignorare del tutto il pericolo, o provano senza il minimo successo a combatterlo, trasmettendo al giocatore un malsano senso di invincibilità. Il tutto si concretizza in qualche ora che, passato l'iniziale entusiasmo per la novità dei droni, tende ad annoiare perché priva di una vera sfida e di elementi di spettacolarità, che non siano le esplosioni e la generale pulizia grafica.

FUTURO INDEFINITO

Avendo potuto valutare *Frontlines* solo per l'aspetto single player, non essendo disponibili al momento della recensione server di gioco online, non possiamo certo dire di essere rimasti particolarmente impressionati dal lavoro dei Kaos Studios. Siamo tuttavia consci che il fulcro del titolo dovrebbe trovarsi altrove e, in un certo senso, riusciamo a intravedere delle interessanti potenzialità al suo esordio online. L'aspetto grafico particolarmente accattivante, la varietà di armamenti offerti e la struttura aperta delle mappe sono di certo un ottimo punto di partenza, ma resta da verificare se saranno sufficienti a controbilanciare la mancanza di un reale sistema di personalizzazione dei soldati (alla *BF 2142* o *COD 4*) e alla generale sensazione di "già visto" che accompagna molte delle scelte di design. Ci riserviamo dunque di ritornare sulla valutazione di *Frontlines* in uno dei nostri prossimi Next Level, concedendogli per ora un più che legittimo beneficio del dubbio.

Gianni Rulloni

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, 9
Il ritorno in grande stile di Infinity Ward su PC con un breve quanto intenso gioco in singolo e un'esperienza online davvero accattivante.

Battlefield 2142, Nov 06, 9
Ultimo nato della serie Battlefield, ambientato in un lontano futuro con l'impiego di mezzi e armi fantascientifici e una nuova modalità di gioco.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Kaos Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.frontlinesgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,6 , 1 GB RAM, Scheda 3D NVIDIA 6800 GT 256 MB o ATI X850XT 256 MB**
- Sist. Cons. **CPU Dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, Connessione internet**
- Multiplayer **internet, LAN**

- Aspetto visivo di impatto
- Divertente l'uso dei droni
- Buona varietà di mezzi

- Single Player corto e noioso
- Nessun sistema di esperienza perpetuo
- Sa molto di "già visto"

Un titolo interessante, dal single player contenuto, ma dalle ottime potenzialità in multiplayer, che pesca a piene mani dai capisaldi del genere aggiungendo qualche arma innovativa e un aspetto grafico di buon impatto. Difficile dire al momento se sia sufficiente a distinguerlo dalla massa.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	7	8	7	7	7

7

Gli ambienti circostanti, in *UAW*, sono distruttibili.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Nostradamus non aveva previsto l'invasione aliena nel 2012...

IN ITALIANO
UAW è stato tradotto nella nostra lingua parzialmente: manuale, scatola e sottotitoli sono in italiano.

DOPO un'annata 2007 semplicemente pirotecnica per il genere degli strategici in tempo reale, c'è molta attesa per la stagione 2008, soprattutto per la l'attesissimo *StarCraft 2*.

Tra i titoli meritevoli di attenzione, *Universe at War: Earth Assault* di Petroglyph Games si segnala sia per l'ottimo background (vedi *Star Wars: L'Impero in Guerra* e la sua espansione *L'Esercito dei Corrotti*) sia per le "inusuali" potenzialità (tra i game designer figurano alcuni elementi chiavi dei leggendari Westwood Studios che hanno lavorato a diversi episodi della serie *Command & Conquer)*.

L'ambientazione proposta è - com'è lecito aspettarsi - fantascientifica e la trama ricalca in pieno il classico canovaccio della letteratura fantascientifica: un'invasione aliena che mette la Terra in grave pericolo.

La storia è piuttosto bizzarra e originale: nel 2012, la perfida e guerrafondaia razza aliena nota come Gerarchia decide di colonizzare il globo terrestre, per trasformarlo in una colonia da "spremere". La situazione appare irrimediabilmente compromessa, quando da un portale sbarcano le macchine viventi Novus, acerrimi nemici degli alieni Gerarchia giunti sulla Terra per la resa dei conti finale. Come nelle migliori sit-com, tra i due litiganti si mette il terzo incomodo: i Masari, una misteriosa razza aliena dalla potenza devastante e dal nebuloso passato (non vi sveliamo altro per non rovinarvi la sorpresa). Che cosa ne sarà del nostro amato pianeta, trasformato in un enorme campo di battaglia?

PATCH
Sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC è possibile trovare la prima patch ufficiale per *UAW*.

UN CLASSICO CHE NON TRAMONTA MAI

Se *UAW* si propone come un RTS dal sapore classico (raccolta delle risorse, costruzione di unità e conquista del territorio), la stessa cosa non si può dire per le fazioni che si contenderanno il globo terrestre: Novus, Masari e Gerarchia presentano caratteristiche proprie e differiscono tra loro sia nella fase gestionale delle risorse, sia in quella dello

> **"Nonostante le ottime premesse *UAW* non riesce a sfruttare completamente le proprie potenzialità"**

sviluppo delle abilità e delle unità. Non vi è alcun dubbio che Petroglyph si sia ispirata al fuoriclasse del genere - *StarCraft* -, soprattutto per quando riguarda la caratterizzazione e il design delle razze. Il risultato ottenuto è stupefacente e bastano pochi minuti per farsi conquistare da una delle tre fazioni.
Per esempio, i brutali alieni della Gerarchia basano la loro forza e la loro versatilità sui giganteschi Marciatori, che rivestono il ruolo di base vera e propria: oltre a raccogliere risorse, possono creare in poco tempo unità di fanteria e corazzate, e allo stesso tempo spazzare l'esercito nemico grazie all'incredibile potenza delle proprie armi.
Si dimostrano invece vulnerabili ai cosiddetti "micro attacchi", soprattutto se mirati alle loro appendici armate. Considerando le dimensioni dei Marciatori, potrebbe apparire poco divertente abbattere un bestione di questo tipo, ma quando si muove o sta attaccando non è facile colpire i suoi punti deboli, considerando la sua possente corazza. La possibilità di volare per alcuni tratti e di richiamare altre unità situate al di fuori dell'orbita terrestre non renderà agevole il vostro compito.
I Novus, invece, sono macchine senzienti/robot dal look molto "manga" (sembrano ispirarsi

I generatori di flusso sono fondamentali per i Novus.

UN TUTORIAL ESAURIENTE

Per comprendere appieno le meccaniche di *UAW* è consigliabile provare l'esaurente tutorial di Petroglyph. Per familiarizzare con l'interfaccia (forse un po' troppo semplificata), è necessario seguire l'addestramento interattivo che vi insegnerà a raccogliere le risorse, a controllare i diagrammi di ricerca, a gestire la potenza e il flusso dei Novus e il loro sistema di espansione, a controllare le appendici armabili del Marciatore della Gerarchia, gli architetti dei Masari, gli Eroi e le forze d'attacco nella Campagna Globale e molto altro.

La telecamera che segue da vicino le gesta delle proprie truppe è bella da vedere, ma poco utile.

LUCE E OSCURITÀ

Merita un approfondimento le possibilità di alternare l'energie "oscura" e quella di "luce" dei Masari. In poche perole, "accendendo la luce" le ermi, le strutture e le unità di questa razza eliene si potenziano e al tempo stesso si velocizzano. "Spegnendo la luce", invece, vengono dotate di uno scudo di energia rigenerante. È possibile passare de una fase all'altra in qualsiasi istante di gioco, in base elle strategie edottata dai nemici.

LA NASCITA DI PETROGLYPH

Per risalire alle origini di Petroglyph Games è necessario fare un passo indietro, di quasi 18 anni. Nel 1985, Brett Sperry e Louis Castle fondarono in un garage di Las Vegas la sconosciuta Westwood Studios. Per anni collaborarono con alcune delle più blasonate software house dell'epoca specializzandosi nella conversione dei giochi per i computer a 16-bit. Nel 1992 centrarono il classico "jolly" quando furono acquisiti dal colosso Virgin Interactive. Tra i loro più celebri blockbuster segnaliamo *Dune II*, la trilogia *Legend of Kyrandia*, i primi due capitoli della serie di GdR *Lands of Lore* e soprattutto la saga *Command & Conquer*. Nel 1998, Westwood Studios fu acquistata da Electronic Arts e successivamente sembrata. Da questo momento, i due soci fondatori percorsero strade diverse: Louis Castle divenne uno dei massimi dirigenti di EALA, mentre Brett Sperry con alcuni ex membri dei Westwood Studios fondarono nel 2003 la software house Petroglyph Games. Prima di *Universe at War: Earth Assault*, il team di sviluppo aveva realizzato titoli quali *Star Wars – L'Impero in Guerra* e la sua espansione *L'Esercito dei Corrotti*.

Lo stile grafico dei Masari ci è parso il meno ispirato tra i tre proposti da Petroglyph.

alla serie "Robotech") che si riproducono in quantità industriale e hanno la peculiarità di creare una specie di network che, sfruttando un sistema di generatori di flusso, permette loro di trasferire da una parte all'altra della mappa le proprie unità e di rifornire costantemente di energia le proprie strutture: addirittura, tramite una "patch" del software possono migliorare e potenziare le loro sovrastrutture belliche. Le unità Novus si dimostrano molto versatili nei combattimenti e sono in grado di cambiare in pochi istanti il proprio approccio nelle battaglie, adattandosi alle strategie dei nemici. Per i Novus è fondamentale coprire la mappa di gioco di generatori, posizionandoli anche in punti distanti: in questo modo possono contrattaccare e difendersi anche nelle situazioni più impossibili.

Piuttosto originale si dimostra essere la razza dei Masari, sia da un punto di vista di puro design, dato che le sue unità e strutture sembrano ispirarsi allo stile e all'arte degli antichi Maya, sia per le loro immense potenzialità sul campo di battaglia. La gestione risorse, per esempio, viene sviluppata in modo automatico, mentre è stata inclusa un'innovativa modalità "Luce/Oscurità" che modifica completamente il comportamento delle strutture e delle unità stesse durante i combattimenti. L'idea di Petroglyph è semplice e funziona davvero: con la luce i Masari sono più efficaci nelle fasi di attacco, con l'oscurità in quelle di difesa.

Tutte e tre le principali fazioni in lotta dispongono di armi e strutture speciali che possono ribaltare nel giro di qualche istante l'esito di un conflitto. Per esempio, i Novus possono sfruttare un generatore di buchi neri, capace di creare un'esplosione gigantesca nel punto d'impatto.
In teoria, è presente la fazione della razza umana, ma purtroppo in *UAW* rivestirà un ruolo decisamente secondario, quasi di

SCENE D'INTERMEZZO

Sono piuttosto divertenti i filmati di intermezzo che vi capiterà di vedere durante le diverse fasi di gioco.

Attivando la modalità "Luce" i Masari sono più reattivi e acquistano potenza negli attacchi.

ALIENI IN DIRECTX 10

Dopo le meraviglie grafiche e le chicche di *Supreme Commander* e della sua recente espansione *Forged Alliance*, è difficile proporre qualcosa di pari livello. Se da un punto di vista di puro design *UAW* appare molto competitivo, da un punto di vista prettamente tecnico la produzione di Petroglyph ha ancora molta strada da fare. Le texture, per esempio, non sono affatto male e sembrano integrarsi in modo convincente con l'ambiente circostante. Le unità sono dettagliate e con un stile piuttosto pulito, mentre le animazioni alternano alti e bassi. Tra le tre razze la meno convincente a livello grafico appare quella dei Masari, mentre gli effetti speciali delle cosiddette "super armi" sono davvero spettacolari. È possibile giocare con *UAW* sfruttando le DirectX 10, ma al contrario di altri titoli non se ne sente la necessità. Per migliorare la fluidità complessiva è caldamente consigliabile limitare il dettaglio nelle ombre e, soprattutto, abbassare l'anti-aliasing. Infine, è con un pizzico di rammarico che notiamo come telecamera di gioco non possa zoomare come quella di *Supreme Commander*.

supporto nelle tre campagne single player preparate dai ragazzi di Petroglyph.
Sulla carta, l'approccio strategico richiesto potrebbe inizialmente scoraggiare i neofiti del genere: è necessario studiare con attenzione tutte le unità e strutture costruibili per poter creare un'armata invincibile, così come bisognerà prestare attenzione al terreno di battaglia e agli avversari da affrontare e tenere sott'occhio il diagramma di ricerca per avere uno sviluppo più mirato.

La campagna è suddivisa in tre atti (uno per fazione): i primi due presentano una struttura tipica a missioni e a obiettivi, mentre l'ultimo (Masari) prevede una mappa globale tridimensionale in perfetto stile "Risiko", suddivisa in territori da conquistare. Purtroppo, la campagna per giocatore singolo sembra essere la parte meno riuscita di questa

"Tutte e tre le fazioni in lotta dispongono di armi e strutture speciali"

produzione targata Petroglyph: le missioni, in molti casi, appaiono poco ispirate e troppo scontate (avremmo auspicato una maggiore flessibilità strategica), mentre la sfida proposta potrebbe rivelarsi un po' troppo facile per i veterani del genere. Anche il fiore all'occhiello di *UAW* – la cosiddetta campagna globale, dove ogni eroe guida la propria armata alla conquista del pianeta Terra – poteva essere sviluppata meglio e finisce per diventare una semplice selezione di missioni da affrontare: questo accade per colpa di un'I.A. deficitaria che si rifiuta di lanciare contrattacchi e di spostare le proprie forze da una parte all'altra della mappa, ma soprattutto per una mancanza di una totale libertà concessa al giocatore nel decidere dove attaccare. Comunque, è possibile sperimentarla anche con le altre due fazioni (Gerarchia e Novus) nella piacevole modalità "Scenario" (sono previste quattro tipologie diverse di sfida ed è possibile selezionare il livello di difficoltà).

COMBATTIMENTI INCROCIATI

Decisamente più ispirata si rivela essere la modalità multiplayer che permette di apprezzare pienamente nelle classiche "Schermaglie" e nelle sfide online (tramite

Sono 25 le mappe utilizzabili nella modalità Schermaglia.

Il famoso "albero tecnologico" tipico degli RTS è stato molto semplificato in *UAW*.

il servizio LIVE di Microsoft) le differenti strategie adottabili dalle tre razze. La possibilità di configurare a proprio piacimento il tipo di Intelligenza Artificiale da affrontare, il tipo di risorse a disposizione e il campo di battaglia permettono sfide molto più ispirate, soprattutto rispetto alla campagna single player. Nonostante le ottime premesse, *UAW* non riesce a sfruttare completamente le enormi potenzialità: le colpe sono da distribuire in modo equo in ogni settore. Per esempio, le unità delle tre razze sono davvero ben caratterizzate e godono di un ottimo design, ma le differenze in ambito strategico, nella maggior parte dei casi, sono pressoché nulle. A tutto questo, bisogna aggiungere qualche problema nella gestione degli ordini delle truppe, un'Intelligenza Artificiale discutibile, una telecamera con un zoom un po' troppo limitato e un comparto grafico discreto, ma che poteva essere migliore. Insomma, Petroglyph, dopo l'ottima prova con gli RTS dedicati alla galassia di "Guerre Stellari", non è riuscita a ripetere l'exploit, nonostante le ottime premesse. Un'altra invasione aliena sprecata?

Raffaello Rusconi

LIVE FOR WINDOWS

Non c'è dubbio che gli sviluppatori di Petroglyph abbiano puntato forte sul multiplayer di *UAW*. Il loro titolo sarà pubblicato anche in versione Xbox 360 e tramite il servizio LIVE di Microsoft sarà possibile sfidare gli altri giocatori nella modalità "Conquista il Mondo" e accedere alla solita pletora di classifiche (con un abbonamento di tipo Gold, a pagamento). Sarà poi sempre possibile sbloccare i famosi obiettivi. Nei prossimi mesi, aspettatevi sulle pagine della rubrica Next Level un'approfondita recensione sulle sfide online di *UAW*.

BATTLE CAM

Sull'interfaccia è posizionato il pulsante che permette in ogni istante di attivare la "Battle Cam", una telecamera che permette di controllare dal campo di battaglia i combattimenti tra le truppe. Le inquadrature sono piuttosto spettacolari, anche se non raggiungono la versatilità e le potenzialità della superba serie *Supreme Commander* di Gas Powered Games.

IN ALTERNATIVA...

Supreme Commander, Mar 07, 9
Chris Taylor rivoluziona il genere degli RTS con un titolo superbo, ricco di innovazioni e guarnito da una giocabilità sublime.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Apr 07, 9
La "guerra per il Tiberium" porta la leggendaria saga creata da Westwood Studios in una nuova spettacolare dimensione.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Petroglyph Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.sega.com/universeatwar/

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, lettore DVD**
- Sist. Cons. **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Tre razze dal design ben caratterizzato
- Modalità multiplayer ispirata
- Interfaccia semplice da usare

- Campagna in single player un po' fiacca
- I.A. deludente e da sistemare
- Missioni troppo "vincolanti"

Nonostante una caratterizzazione riuscita delle razze e una pletora di soluzioni originali, *UAW* viene azzoppato da una campagna single player poco riuscita e da un alcune scelte discutibili a livello di game design. Molto più convincente in multiplayer.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
7	7	7	7	8	6

7½

Lo N2O non è limitato in numero né in quantità, ma si ricarica costantemente secondo il vostro stile di guida: i migliori nel derapare saranno anche i piloti che ne accumuleranno di più.

Le splendide fanciulle saranno presenti solamente durante le presentazioni dei circuiti, purtroppo.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

Il succo del tuning è tutto racchiuso nell'ultima fatica di THQ.

IN ITALIANO

Juiced 2 Hot Import Nights è stato interamente tradotto in italiano. I testi sono buoni, mentre le voci ci sono sembrate poco espressive, ma nel complesso accettabili.

PREMI sull'acceleratore, attiva il NOS, dai qualche sportellata, trucca l'auto e, infine, drifta: i giochi di guida ambientati nel mondo del tuning sembrano tutti uguali, essendo quasi interamente basati su questi elementi.

In effetti, anche la nota serie di *Need for Speed*, che da *Underground* in poi ha puntato tutto sulle corse clandestine, a un certo punto ha iniziato a stufare. L'ultimo – non proprio esaltante – episodio, *ProStreet*, prendeva addirittura le distanze dalle competizioni illegali. Come dire che, ormai, il mondo delle auto colorate e truccatissime ha ben poco da dare al videogioco, dato che tutte le idee sono state sfruttate.

Non ci aspettavamo granché nemmeno da *Juiced 2*, che, pur interessante per svariati aspetti, ci dava l'impressione di non essere in grado di riaccendere l'interesse per questo tipo di gare. Quando lo abbiamo installato, però, abbiamo iniziato a ricrederci. Dopo le prime gare, fin troppo facili, ma comunque divertenti e utili per familiarizzare con il sistema di controllo, abbiamo capito che quello che poteva apparire uno dei tanti giochi di guida, era invece un prodotto decisamente curato sotto tutti gli aspetti, capace di tenere incollati allo schermo.

Juiced 2 Hot Import Nights non è un gioco originale, questo è bene dirlo subito, ma la sua struttura è decisamente più interessante di quanto proposto finora. Merito, in gran parte, delle scommesse, che riescono a tenere viva l'attenzione in ogni momento, senza fare mai scendere i livelli di adrenalina. Se vorrete superare una lega, dovrete necessariamente mettervi in gioco, e se durante le prime fasi si tratterà di vile denaro, facilmente recuperabile, proseguendo sarete costretti a puntare la vostra auto. Sembra una cosa da nulla, ma il rischio di vedersi sottratto il bolide che con tanta fatica avete costruito gara per gara, migliorandone il motore, le sospensioni e gli scarichi – per tacere delle ore passate a realizzare le aerografie preferite –vi terrà costantemente sulle spine.

Solitamente, quando si perde una gara nei giochi di guida, si è abituati a premere il tasto "ricomincia". In *Juiced 2*, i programmatori hanno deciso di implementarlo in maniera ben più intelligente: nella maggior parte delle gare, potrete ripetere la performance,

> **"Gli sviluppatori sono stati bravi nel creare una struttura non ripetitiva"**

perdendo solo i soldi dell'iscrizione alla competizione o le eventuali scommesse in denaro contante. Se, invece, vi starete giocando la vettura, questa opzione non sarà disponibile e, se non vi piazzerete a dovere, potrete dire addio alle vostre fatiche... E non pensate di fare i furbi. Abbiamo provato a schiacciare ALT+F4 a metà di una sfida caratterizzata da performance disastrose, ma al successivo riavvio del gioco, auto e denaro si erano volatilizzati ugualmente. La morale è che, prima di sfidare qualcuno, sarà meglio

INNERVOSIRE L'AVVERSARIO

Uno dei modi migliori per superare gli avversari che vi precedono sarà non fare niente: quando inizierete a tallonare qualcuno da vicino, noterete apparire una barra che crescerà costantemente. Questo indicatore è riferito alla concentrazione del contendente e, una volta che lo avrete riempito, vi godrete lo spettacolo del pilota che uscirà di strada, lasciandovi liberi di sorpassarlo senza manovre azzardate. Non è una novità in assoluto (l'abbiamo già vista in *S.C.A.R* ed *Evolution GT*), ma si rivela una caratteristica divertente.

Le piste sul ghiaccio sono spettacolari, sia nelle gare di derapate, sia in quelle più classiche di velocità.

I piloti parlano italiano, ma l'inflessione e l'animazione del volto non risultano molto convincenti.

PERCORSI CULTURALI

Pur non riprendendo in alcun modo le vere piante delle città, *Juiced 2* vi farà sfrecciare in prossimità di alcuni dei più importanti monumenti e punti d'interesse del mondo, come la Torre Eiffel, il Colosseo o il Teatro dell'Opera di Sidney. Principalmente, attorno a questi luoghi si disputeranno le competizioni di drifting, con i tracciati che si svilupperanno attorno ai monumenti, permettendo di osservarli da tutte le angolazioni.

pensarci due volte ed essere certi di avere un bolide competitivo e l'abilità necessaria per stargli davanti. Di conseguenza, le corse non saranno mai noiose o da prendersi alla leggera, cosa che invece capita spesso con altri titoli in cui la "morte" o la sconfitta vengono considerati elementi non abbastanza punitivi.

Per quanto riguarda le gare, la varietà non manca e gli sviluppatori sono stati bravi nel creare una struttura non ripetitiva. Certo, alla fine vi troverete sempre a correre come dei dannati tentando di arrivare primi o a derapare al limite, lottando per superare il punteggio massimo. Gli avanzamenti della carriera, però, sono legati al raggiungimento di alcuni obiettivi, più che al semplice piazzamento. Per fare un esempio, per superare una lega vi verrà chiesto di scommettere (e vincere) con qualche particolare personaggio, di giocarvi la macchina contro uno dei piloti più talentuosi, ma anche di intimorire (tallonandoli da vicino per qualche secondo) una serie di avversari, piuttosto che di mettere sul piatto almeno 50.000 dollari in scommesse. Capiterà, quindi, che in una semplice corsetta riuscirete a sbloccare più di un obiettivo, fattore che

UN PAD PER TUTTI

Quando si parla di giochi di guida arcade, è inutile puntare su periferiche complete e precise quali i volanti, così come è scomodo limitarsi alla sola tastiera. Il miglior compromesso rimane il joypad, in particolare lo Xbox 360 Controller per Windows, che viene automaticamente configurato dal programma e funziona alla grande.

SCOMMESSE: IL MIGLIOR MODO PER ARRICCHIRSI

Nel gioco di corse di THQ, il modo più veloce per fare soldi è quello di puntare sulla propria vittoria, e sperare di qualificarsi davanti all'avversario. Il funzionamento delle scommesse è molto semplice: prima della gara, scegliete il pollo da spennare, selezionatelo e decidete la cifra da investire. Questi potrà accettare, abbassare o rilanciare la scommessa: negli ultimi due casi, avrete pochi istanti per tirarvi fuori (premendo un tasto), ma sappiate che se non accetterete, perderete il 10% della somma. Non mancano anche le scommesse da semplici spettatori, alcune delle quali, oltre a fruttare denaro, sbloccheranno parti importanti della carriera.
In questi casi, comunque, non sarete completamente passivi, ma potrete posizionarvi nei punti topici del tracciato così da incitare i vostri beniamini e disturbare i contendenti che eventualmente li precederanno, nella speranza di farli sbandare.

■ I tracciati sono spesso ricchi di salti e curve cieche, a vi converrà impararli a memoria per evitare di schiantarvi contro alcune delle barriere.

■ In *Juiced 2*, i danni alle automobili non sono contemplati e la carrozzeria rimarrà perfetta anche dopo incidenti violenti.

rende *Juiced 2* molto gratificante. Esistono altri elementi che, purtroppo, non sono così "forti", ma fortunatamente non vanno a inficiare la qualità del gioco. Per fare un esempio, il Driver DNA non ci ha fatto impazzire, risultando una caratteristica curiosa, ma non fondamentale come poteva sembrare. Il Driver DNA è una rappresentazione matematica del comportamento del pilota: più correrete, più questa componente verrà aggiornata e adattata al vostro stile di guida. Caricate il vostro DNA sul servizio Games for Windows - LIVE e gli altri giocatori potranno sfidare un avversario virtuale basato sulle vostre capacità, sul vostro stile di guida e sulle auto che usate spesso. Una caratteristica simpatica, ma utile, più che altro, per comprendere il potenziale di un avversario online.

A galvanizzarci, fortunatamente, ci hanno pensato le sessioni di gara, divertenti soprattutto per quanto riguarda il drifting. I percorsi dedicati a questa particolare disciplina (che consiste nel guidare facendo solo derapate controllate) sono studiati in modo da mantenere la sgommata per l'intero tracciato, a patto di essere padroni dell'arte e molto abili con il joypad. Tali circuiti sono ricchi di curve e controcurve (a volte sono semplici spirali) che consentono di macinare punti semplicemente facendo fumare in continuazione gli pneumatici. Tipico esempio è il fantasioso tracciato realizzato attorno alla Torre Eiffel, che sembra la salita a chiocciola di un parcheggio, sebbene decisamente più ampia e caratterizzata da un favoloso panorama. La geometria di questi tracciati si rivela particolarmente importante nelle gare di Derapata Enduro, in cui il punteggio non viene assegnato in base alle performance ottenute in un certo numero di giri, ma in una sola, continua derapata. Accumulare qualche decina di migliaia di punti in questa maniera è relativamente facile, ma vi assicuriamo che suderete svariate camicie

"Sarete costretti a giocarvi la vettura per proseguire"

JUICED 2 ONLINE
Per il gioco online, *Juiced 2* si appoggia all'ormai noto servizio Games for Windows - LIVE. Al fine di accedere a tutte funzionalità, come il matchmaking avanzato, è però necessario un abbonamento di tipo Gold, cioè quello a pagamento.

L'idea di fare drifting attorno al Colosseo è decisamente kitsch, ma il risultato è piuttosto divertente.

Parafrasando un noto comico: "Le derapate davanti al pubblico, a il pubblico... muto!"

QUANDO I SOLDI NON BASTANO

Per sbloccare i vari "upgrade" del veicolo non basterà il denaro, ma sarà necessario aggiungere anche una buona dose di abilità. Le modifiche più interessanti non saranno disponibili da subito, ma dovrete superare alcune prove prima di poterle acquistare a caro prezzo. Vi troverete, quindi, a percorrere un tracciato senza mai scendere sotto una soglia di velocità (avete presente il film "Speed"?), a completare un circuito entro un tempo limite e senza mai sfiorare i guard rail o, addirittura, a dover tagliare per primi il traguardo correndo contro una vettura decisamente più veloce della vostra, che per equità partirà con qualche secondo di handicap.

Nessuno vi impedirà di utilizzare la stessa vettura per le competizioni di velocità a quelle di drifting, ma alcune auto sono decisamente più maneggevoli per le gare di derapate.

quando sarete chiamati a farne milioni senza la possibilità di toccare i guard rail o di interrompere, anche per un istante, la lunga sgommata.

Merita un cenno la gestione degli sponsor, che in qualche modo influenza la modalità Carriera. Se, infatti, deciderete di applicare alle vostre vetture non delle anonime decalcomanie, bensì i loghi dei costruttori (reali) di accessori per automobili (come produttori di marmitte, di sospensioni, pneumatici, sistemi N2O e via dicendo), avrete diritto a uno sconto del 5% sulle componenti da montare sul bolide, come se si trattasse di una vera e propria sponsorizzazione.

Juiced 2 si è rivelato molto piacevole da giocare e, anche del punto di vista tecnico, non dobbiamo muovere grosse critiche, visto che risulta migliore delle controparti console. Quanto alla grafica, il passo avanti rispetto a quanto visto su Xbox 360 è notevole, con tutte le texture finalmente in alta risoluzione e un uso degli shader intelligente e (stranamente) non eccessivo. Purtroppo, le animazioni dei personaggi e delle ballerine della manifestazione di tuning Hot Import Nights non sono fluide e credibili come avremmo voluto, ma per quanto riguarda le fasi di gara, tutto fila per il meglio. E fila anche molto veloce, almeno sulla nostra configurazione, che, dobbiamo ammettere, non era di fascia bassa. Su un Quad Core con 2 GB di RAM e GeForce 8800 GT, anche con il pesante sistema operativo Vista, la fluidità si è sempre mantenuta su livelli eccellenti in ogni situazione, persino alla risoluzione di 1600x1200, con AntiAliasing 4x e tutti i dettagli al massimo. Il fumo non è denso come quello generato dai bolidi di *ProStreet* e il dettaglio dei circuiti non fa gridare al miracolo, ma considerando che, nella maggior parte dei casi, starete correndo come pazzi e avrete poco tempo per soffermarvi su ciò che non è fondamentale, la resa è decisamente ottima. Questo anche grazie a un effetto blur ben implementato, che sfuoca solo i bordi, ma non trasforma il campo visivo in una serie di righe impastate, come invece capita con altri titoli.

Alberto Falchi

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed ProStreet, Dic 07, 7
L'ultimo capitolo della saga su quattro ruote di EA è anche il meno incisivo della serie.

Test Drive Unlimited, Feb 07, 8
Un'enorme isola da esplorare alla ricerca di avversari da sfidare. Il gioco di guida con la miglior componente multiplayer attualmente disponibile.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Juice Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.juiced2hin.com/

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sis. Con. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, joypad, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet (Games for Windows – LIVE)**

- Gare di drifting molto divertenti
- Grafica piacevole
- Le scommesse aggiungono adrenalina

- Animazioni dei personaggi non convincenti
- Colonna sonora anonima
- Doppiaggio migliorabile

***Juiced 2 Hot Import Nights* è un buon titolo di guida, divertente e ben realizzato. Non fa gridare al miracolo, né stravolge il genere con novità da urlo, ma riesce a catalizzare l'attenzione per parecchie ore.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CIRCUITI	SISTEMA DI CONTROLLO
8	7	8	8	8	8

Il ritmo di gioco è sempre elevato, dato il buon numero di nemici in campo.

Contro questi cavalieri armati di scudo, anche l'arma più potente sarà poco efficace, meglio agire dal fianco.

GENERE: FPS

PAINKILLER OVERDOSE

Inutile negarlo, fare a pezzi orde di demoni putrefatti regala ancora molte soddisfazioni.

IN ITALIANO

Painkiller Overdose è nella nostra lingua. La qualità della traduzione e quella della recitazione non fanno rimpiangere la versione originale del gioco.

NIENTE QUICK SAVE

Il sistema di salvataggio di *Painkiller Overdose* è strutturato a checkpoint, intelligentemente posizionati e distanziati tra loro, ma è comunque possibile mettere in pausa il gioco ed effettuare dei salvataggi personali. In pratica, *Overdose* mette automaticamente al sicuro i progressi appena prima di dover affrontare una sessione particolarmente ardua del livello. In questo modo, non bisognerà mai riaffrontare tratti di missione già completati.

Il genere degli sparatutto in prima persona è quanto mai inflazionato. Proprio per questa ragione, i programmatori cercano continuamente di inserire elementi innovativi nei propri giochi, in modo da differenziare i prodotti e offrire esperienze ludiche il più possibile varie e articolate.

Negli ultimi anni, giusto per fare qualche esempio, il mercato si è arricchito di capolavori quali *Bioshock*, un perfetto sparatutto con alcuni elementi da GdR, e *Half-Life 2*, uno dei pochi esponenti del genere a vantare una trama intrigante e ben raccontata.

Davanti a un simile ventaglio di opportunità, però, alcuni nostalgici potrebbero chiedersi dove siano finiti titoli del calibro di *Doom*, *Quake* e *Serious Sam*. Quelli, per intendersi, in cui l'unica cosa che conta sono la prontezza di riflessi e l'agilità con il mouse. Il problema è che, per creare un buon titolo d'azione "ammazzatutti", occorre molto talento: con una struttura di gioco così semplice, infatti, c'è sempre il rischio di cadere nella banalità. E questo ritorno della serie *Painkiller*, nonostante possa risultare divertente e intrigante, sa un po' di già visto. In *Overdose*, infatti, troverete solo ettolitri di sangue, nonché migliaia di mostri e di demoni disgustosi, da fare a pezzi con un arsenale di armi tanto vasto da far invidia allo zio Sam.

Vestirete i panni di Belial, una potente creatura, mezzo angelo e mezzo demone, nata dall'unione tra Bene e Male e rinchiusa per millenni nell'angolo più recondito del Purgatorio. Una volta liberi, il vostro unico desiderio sarà quello di vendicarvi di chi vi ha tenuto prigionieri. Per farlo, affronterete una lunga serie di missioni (in tutto una trentina) in cui, da soli, dovrete avere la meglio su orde di nemici inferociti. Si va dai ninja assassini, agli zombi, senza dimenticare alcune creature infuocate, simili ai Balrog tolkieniani, e gli immancabili insettoni carnivori. La varietà dei nemici è impressionante, tanto che, in ogni livello, dovrete confrontarvi con avversari nuovi, dotati di capacità particolari, da tenere bene in considerazione se vorrete uscire vincitori dagli scontri.

> **"L'azione di gioco è frenetica e il ritmo delle sparatorie quasi ipnotico"**

Per avere la meglio sui vostri avversari, conterete su numerose armi presenti in *Overdose*. Ognuna di esse è dotata di due tipi di attacco. Per esempio, il fucile, se usato normalmente, causerà ingenti danni dalla breve distanza, mentre impiegando la modalità di fuoco secondario pietrificherà all'istante il bersaglio, dandovi tutto il tempo di finirlo con calma.

La struttura di gioco è abbastanza semplice e prevede livelli molto lineari. In pratica, l'unica cosa da fare sarà accedere a un'area, uccidere tutti i nemici presenti (la maggior parte compare dal nulla), passare a quella successiva e ripetere il processo. I tatticismi sono inutili. Anche se alcune armi sono dotate di un mirino di precisione ed è concesso interagire con alcuni elementi dello scenario, per esempio con le casse esplosive, l'azione di gioco è tanto frenetica e il ritmo delle sparatorie così elevato, da risultare quasi ipnotico.

La grafica è soddisfacente e le ambientazioni non solo risultano curate nei particolari, ma riescono ad affascinare il giocatore facendo sfoggio di una certa varietà. Si va dai castelli medievali giapponesi, pieni di ninja assassini e demoniache geishe, fino ad antichi templi egizi, colmi di scorpioni e mummie poco amichevoli. Le animazioni sono buone, i mostri si muovono in maniera credibile e grottesca e il livello di dettaglio generale è abbastanza alto. L'unico vero neo è rappresentato dal motore fisico che, a volte, non sembra sfruttato a dovere. Spesso, infatti, i nemici scoppiano letteralmente in pezzi o saltano via come delle bambole di pezza, senza offrire una

UN MULTIPLAYER POCO INNOVATIVO

Quanto a originalità, *Painkiller Overdose* non stupisce neanche dal punto di vista del multiplayer. Le modalità di gioco presenti, in tutto quasi una decina, non sono altro che delle semplici varianti delle solite Cattura la Bandiera e Deathmatch. Si spazia dalla classica partita tutti contro tutti, ai divertenti duelli per due giocatori, senza dimenticare le sfide basate solo sull'utilizzo di particolari armi e quelle in cui si ha a disposizione un determinato numero di vite.

Le ambientazioni sono varie e molto ispirate.

NON CONVINCE

Giocando a *Painkiller Overdose* si avverte la sensazione di trovarsi di fronte a un titolo un po' vecchio. Ciò, però, non dipende solo dalla sua struttura priva di una trama complessa e senza alcun rimando a elementi esterni agli FPS (come per esempio quelli da gioco di ruolo presenti in *Bioshock*). L'impressione deriva anche da alcune imperfezioni tecniche e stilistiche. I mostri, sebbene numerosi, non sono sofisticati; gli effetti di luce sono buoni, ma non eccezionali e anche le armi, nonostante siano indubbiamente creative, non riescono stupire.

L'ARSENALE DI *OVERDOSE*

Per avere la meglio sulle orde nemiche, potrete fare affidamento su un valido armamentario. Ogni arma che troverete nei livelli è dotata di due tipi di attacco, uno principale e uno secondario, controllati rispettivamente dal pulsante sinistro e destro del mouse. Si tratta di dispensatori di morte decisamente diversificati, che spaziano da una sorta di sega elettrica, dotata di un interessante effetto yo-yo, fino al classico mitragliatore che monta anche un lanciagranate. Nonostante la diversità, le armi si rivelano tutte ben equilibrate e anche molto divertenti da usare. Grazie alle loro caratteristiche, poi, obbligano il giocatore ad adottare delle tattiche di attacco peculiari, consentendo a ogni utente di trovare il proprio personale stile di combattimento.

Questi samurai demoniaci sono capaci di effettuare degli affondi con una velocità impressionante.

INUTILI TAROCCHI

Uno degli elementi più interessanti di *Painkiller Overdose* è rappresentato dalla possibilità di trovare e guadagnare carte magiche, capaci di conferire particolari bonus al protagonista, per esempio quello di moltiplicare il valore dell'oro raccolto. Per utilizzarle, è sufficiente accedere a un'apposita sezione del menu e spendere il necessario quantitativo di denaro. Il vero problema è che tali carte, non solo sono praticamente impossibili da scovare, ma risultano di fatto inutili ai fini del gioco: si riesce a completare tranquillamente l'intera avventura senza il loro aiuto.

sensazione di pesantezza "verosimile". L'Intelligenza Artificiale avversaria non è certo di livello elevato, dato che tutti gli avversari tenderanno a corrervi incontro. La difficoltà di *Overdose*, però, è legata all'incredibile numero di creature che si dovranno affrontare e non alla loro perizia tattica.

Le qualità di *Painkiller Overdose*, in ogni caso, non bastano a cancellare la fastidiosa sensazione di già visto. Rispetto al suo predecessore e all'espansione *Battle out of Hell*, *Overdose* non aggiunge nessun elemento innovativo e anche la possibilità di guadagnare particolari carte magiche e di trasformarsi, per qualche secondo, in un demone assetato di sangue, risultano poco importanti e non perfettamente integrate nella struttura di gioco.

E non finisce qui. Anche il comparto audio è poco evocativo e le frasi pronunciate da Belial sono ripetitive. La longevità si attesta su livelli mediocri, per via di una campagna principale della durata di una decina di ore e di una componente multiplayer abbastanza banale (con delle scontate varianti alle modalità Cattura la Bandiera e Deathmatch). Un ulteriore difetto, infine, è rappresentato dai lunghi caricamenti, anche su PC ben al di sopra dei requisiti minimi.

Francesco Mozzanica

IN ALTERNATIVA...

Serious Sam II, Nov 05, 8
Uno sparatutto in prima persona immediato e sempre divertente. È stato allegato all'edizione Budget di GMC di novembre 2007.

Bioshock, Ott 07, 9
Se desiderate un vero capolavoro, un FPS che ha anche alcuni elementi da gioco di ruolo, Bioshock è quello che fa per voi.

info ■ Casa **DreamCatcher/Atari** ■ Sviluppatore **Mindware** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.dreamcatchergames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 384 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX 8.1, 1,2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DirectX 9.0c**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Immediato
- Ritmo di gioco ipnotico
- Ambientazioni varie

- Livelli molto lineari
- Caricamenti lunghi
- Tutto già visto

Painkiller Overdose **è uno sparatutto in prima persona semplice e immediato, caratterizzato da un ritmo frenetico e quasi ipnotico. Nemici e armi sono numerosi, peccato che, alla lunga, risulti abbastanza scontato.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	6	7	7	7	6

La telecamera è molto versatile, e consente di optare per una visuale stategica a volo d'uccello.

La fazione umana si distingue per lo stile rinascimentale di armi e uniformi, caro a "Warhammer".

GENERE: WARGAME A TURNI

FANTASY WARS

Orchi, umani ed Elfi: un conflitto che solo l'abilità di uno stratega potrà risolvere.

GLI ORCHI PARLANO INGLESE

Fantasy Wars, al momento, è disponibile solo in inglese, attraverso il portale GamersGate (www.gamersgate.com). La conoscenza della lingua e indispensabile ai fini della comprensione della trama. Segnaliamo che da metà febbraio sarà distribuito da Ubisoft completamente in italiano.

IL VALORE DELL'ESPERIENZA

Per superare le ultime, difficilissime missioni, sarà cruciale disporre di uno "zoccolo duro" di unità adeguatamente potenziate. L'esperienza consentirà alle vostre truppe di specializzarsi sempre più efficacemente in un ruolo: gli esploratori impareranno a camuffarsi, la fanteria leggera guadagnerà bonus in determinati tipi di terreno, i cavalieri diverranno esperti nell'abbattere troll, giganti e draghi. Gli eroi, dal canto loro, potranno lanciare incantesimi e influenzare i commilitoni nei paraggi.

Il fantasy è una miniera cui hanno attinto, in ambito PC, innumerevoli giochi di ruolo, parecchi RTS e una nutrita schiera di titoli a turni, ispirati alla struttura ibrida di *Heroes of Might and Magic*.

Proprio a *Heroes V* farebbe pensare, a una prima occhiata, questo *Fantasy Wars*: al di là del peculiare stile grafico, però, le somiglianze non sono molte. Ben più importante il debito nei confronti di *Fantasy General* (ne parliamo in uno spazio apposito in queste pagine), titolo che gli strateghi di lungo corso senza dubbio ricorderanno.

Non è necessario spendere troppe parole intorno all'ambientazione, che si ispira pesantemente a classici del fantastico quali *Warcraft* e "Warhammer": il mondo di Illis è, come da copione, una terra divisa e devastata dai continui conflitti tra Orchi e umani, dove eroi guerrieri combattono per unire le fazioni in lotta e respingere oscure minacce. Due campagne vi permetteranno di osservare tali vicende dal punto di vista di un capitano mercenario oppure di un signore della guerra orchesco, mentre una terza (sbloccabile completando le prime due) avrà come protagonisti Elfi e Nani.

La trama di fondo, per quanto discretamente narrata attraverso testi e scene di intermezzo, si rivela dunque poco più che un pretesto per condurvi sul campo di battaglia. Ed è lì che *Fantasy Wars* rivela la propria natura di wargame a turni "vecchia maniera", che nulla concede all'adrenalina, ma premia la riflessione accurata e lo studio della situazione tattica.

Muoverete le vostre truppe sulla mappa esagonata, all'interno di una rigida struttura a turni, prestando attenzione a finezze quali la natura del terreno, la portata visiva dei vostri uomini, la copertura di arcieri e macchine d'assedio. Nonostante le meccaniche di base, coperte dai due tutorial, siano relativamente semplici, padroneggiare al meglio tutti i dettagli richiederà una certa esperienza.

Il cuore di *Fantasy Wars* è rappresentato dall'esercito che vi verrà affidato e che vedrete, grazie a una sapiente gestione, crescere in numero e potenza nel corso della campagna. Progredendo attraverso i cinque livelli disponibili (dieci per gli eroi), le unità acquisiranno caratteristiche speciali, o "perks", quali armature più resistenti o capacità di rendersi invisibili all'avversario. Un'ulteriore personalizzazione è consentita dalla scelta degli incantesimi per gli stregoni e dall'assegnazione delle reliquie magiche trovate durante la campagna.

L'oro conquistato con le vostre gesta

> **"Le sfide proposte non sono affatto semplici"**

sul campo servirà per assoldare nuovi combattenti tra una missione e l'altra, o per migliorare i soldati sopravvissuti: la selezione è ampia a sufficienza, e spazia dai consueti spadaccini e orchi guerrieri, a truppe più inusuali, quali i veloci goblin montati su iene, ottimi per le azioni di disturbo, e le aquile da guerra di tolkieniana memoria. In breve tempo, la vostra "Armata Brancaleone" di contadini e reclute indisciplinate si trasformerà in un esercito composto da impavidi veterani. Un esercito di cui avrete bisogno, perché le sfide che *Fantasy Wars* propone non sono affatto semplici, nemmeno al livello di difficoltà più basso.

Sin dalle prime missioni, vi troverete in netta inferiorità numerica e sarete costretti a sfruttare al massimo le limitate risorse belliche disponibili, nel contempo evitando perdite eccessive che trasformerebbero l'eventuale trionfo in una vittoria di Pirro. Come se non bastasse, ottenere una valutazione "oro" (la più desiderabile, tra le tre possibili) richiederà il rispetto di limiti molto stretti in fatto di turni. L'Intelligenza Artificiale, dal canto suo, si comporta onestamente, pur con qualche incertezza: capiterà di vederla "graziare" un eroe gravemente ferito e non sarà impossibile attirarla in trappola. Si tratta, però, di

L'ALLIEVO E IL MAESTRO

Nel lontano 1996, SSI pubblicava il quinto capitolo della sua serie *Five-Star General*, quel *Fantasy General* che, a tutt'oggi, resta una pietra miliare nell'ambito del wargame ad ambientazione fantasy. Gli sviluppatori di *Fantasy Wars*, di certo grandi appassionati del capolavoro in questione, ne hanno ricalcato fedelmente le orme in più di un aspetto, dalla divisione delle unità in tipologie alle meccaniche di combattimento. Lo strategico Ino-Co, dunque, si può tranquillamente definire un omaggio all'ottimo *Fantasy General*. Non ce la sentiamo di accusare *Fantasy Wars* per questo: la sua proposta, sebbene poco originale, giunge a rivitalizzare un genere non certo saturo di alternative.

Le animazioni delle unità, pur non essendo varie, sono piacevoli e volutamente "esagerate".

Le truppe più leggere si rivelano inestimabili quando la mappa è coperta da foreste.

Le mura delle fortezze saranno tra gli ostacoli più duri da superare lungo la vostra marcia di conquista.

LA CARICA DELLA CAVALLERIA PESANTE

Caricare a testa bassa il nemico, per quanto possa essere un gesto valoroso, condurrà alla sconfitta nelle lande di *Fantasy Wars*. Consigliamo, invece, di prendersi qualche minuto per studiare la mappa e leggere attentamente la descrizione delle imprese da compiere (alcune locazioni tendono a ripetersi fra una campagna e l'altra, ma gli obiettivi di missione sono diversi). Spesso, non avrete il tempo materiale per dedicarvi a tutte le quest secondarie, dunque vi sarà utile decidere a priori un piano d'azione ed eseguirlo il più rapidamente possibile, tenendo conto soprattutto della velocità di spostamento delle vostre forze. Non dimenticate di far precedere le colonne in marcia da unità di esploratori, così da scongiurare il rischio di un'imboscata. Per limitare le perdite, sfruttate frecce e incantesimi, ed evitate di attaccare direttamente una fortezza ben difesa.

sviste quasi provvidenziali, senza le quali il compito del giocatore risulterebbe forse proibitivo.

Bilanciare la necessità di conservare le forze con la rapidità di esecuzione, senza dimenticare i benefici in denaro e oggetti incantati che deriveranno dal completare gli obiettivi secondari, sarà, dunque, un'impresa degna di lode. Tanta complessità può risultare frustrante e obbligare a ripetere più volte una determinata battaglia, prima di capire quali siano le tattiche giuste da adottare. D'altra parte, la longevità del titolo ne risulta accresciuta, attestandosi, grazie alle tre difficili campagne e alla manciata di scenari singoli, su ottimi livelli.

Non possiamo dire lo stesso dell'aspetto grafico, che non fa nulla per eccellere, pur restando gradevole. Modelli e paesaggi sono colorati e ricchi di dettagli, ma le texture non brillano per pulizia e l'impossibilità di attivare l'AntiAliasing non fa che peggiorare le cose. Ugualmente insipido il comparto sonoro, che offre musiche ripetitive e un doppiaggio a tratti caricaturale. Completa il quadro tecnico un'interfaccia pensata per offrire tutte le informazioni necessarie in un unico colpo d'occhio, ma che alla prova dei fatti risulta troppo invasiva.

Si tratta, comunque, di difetti ampiamente perdonabili, alla luce della struttura solida e di una profondità ben superiore alla media, nonché di una varietà sufficiente a impegnare per un buon numero di ore anche il più esperto fra i generali da scrivania. *Fantasy Wars* rappresenta il ritorno in grande stile di un genere, quello dei wargame fantasy a turni, che sembrava perduto fra le nebbie del tempo.

Claudio Chianese

GUERRE A DISTANZA

Fantasy Wars offre una modalità multiplayer modesta: solo cinque mappe sono disponibili al momento, e la penuria è aggravata dall'assenza di un editor (non è da escludere, però, che venga distribuito tra qualche tempo). Fino a quattro giocatori potranno sfidarsi su internet, in LAN, oppure sullo stesso PC. I giocatori statunitensi hanno già avuto modo di partecipare al torneo indetto per celebrare l'uscita del titolo.

LE BATTAGLIE DEL FUTURO

Stando alle indiscrezioni che circolano sulla Grande Rete, Ino-Co, lo studio russo responzabile di Fantasy Wars, sarebbe già al lavoro su un seguito. Il nuovo titolo, denominato Elven Legacy, dovrebbe arrivare sui nostri monitor nel corso del 2008. Ci auguriamo che gli sviluppatori zappiano confermare quanto di buono espresso finora, senza però limitarsi a rispolverare il passato, perdendo così di vista una necessaria innovazione.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might and Magic V, Giu 06, 8
L'ultimo capitolo di una serie storica. Perfetto per chi ama affiancare alle battaglie il piacere dell'esplorazione.

Disciples 2: Dark Prophecy, Mar 02, 8
Stile incantevole, per uno degli strategici a turni più affascinanti di sempre. Le unità evolvono in modo simile a *Fantasy Wars*.

Info ■ Casa **Nobilis/1-C company** ■ Svil. **Ino-Co** ■ Distributore **Internet/Ubisoft** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 34,99 - 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.fantasywars-thegame.com

Specifiche tecniche
- Sist Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, Win XP**
- Sist Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, Stesso PC**

+ Tatticamente profondo
+ Ottimo per chi cerca una sfida
+ Riscopre un genere classico

− Difficoltà a tratti eccessiva
− Tecnicamente non eccelso
− Trama banale

I giocatori di strategia veterani si sentiranno subito a casa con *Fantasy Wars*, mentre i più giovani avranno modo di scoprire un titolo impegnativo e ragionato. Indispensabile, oltre a spade e libri magici, una buona dose di pazienza.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNE	I.A.
7	6	8	8	8	7

Esaminando tutti gli oggetti sparsi nelle stanze, acquisiremo utile nozioni di astrologia e chimica.

L'inventario comprende anche alcuni accessori e capi d'abbigliamento che vanno indossati secondo la situazione.

Le ambientazioni hanno uno stile molto curato e abbastanza caratteristico dell'epoca storica.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

NOSTRADAMUS L'ULTIMA PROFEZIA

Da Leonardo a Nostradamus, grandi personaggi per grandi avventure.

IN ITALIANO

Il gioco è tradotto in italiano per quanto concerne manuale e testo a video. I dialoghi conservano il discreto doppiaggio originale in inglese ma sono accompagnati dai sottotitoli, disponibili nella nostra lingua.

GRAZIE PAPÀ

Nostradamus vi fornirà un utilissimo set di arnesi indispensabile per effettuare alcuni tipi di azioni. Esso comprende delle forbici, una lente d'ingrandimento, delle pinze, e altri accessori che serviranno per ispezionare e modificare gli oggetti nell'inventario e, in certi casi, anche quelli presenti all'interno dello scenario.

IN occasione della tempesta mediatica causata dal successo del romanzo "Il Codice Da Vinci", il mondo dell'intrattenimento virtuale non rimase certo a guardare, sfornando l'inevitabile videogioco ispirato a libro e film. Il risultato fu un gioco piuttosto deludente, come purtroppo è tradizione per questo genere di "conversioni".

Tuttavia, nello stesso periodo uscì anche un gioco di ben altra pasta. Stiamo parlando di *The Secrets of Da Vinci – Il manoscritto proibito*, un'avventura punta e clicca vecchio stile a sfondo storico ben fatta e avvincente.

A distanza di più di un anno, lo stesso team di sviluppatori che ha dato vita a questa avventura grafica propone la propria nuova creazione, sottolineando ancora una volta la passione per la Storia e per i personaggi custodi di grandi segreti.
In *Nostradamus: L'ultima profezia* vestirete i panni della figlia dell'astrologo francese (o meglio, del figlio, visto che la bella Madeleine cercherà di spacciarsi per il fratello César), impegnata a risolvere il mistero che si cela dietro la morte di alcune figure legate a Caterina de' Medici. Buona parte del gioco è centrata su enigmi che tirano in ballo astrologia e chimica: spesso, infatti, vi sarà chiesto di eseguire ricette o applicarvi nello studio dei segni zodiacali.

"Rompicapi lineari, logici ma per nulla banali"

Lo stile di gioco, la grafica e gli enigmi riprendono chiaramente il già citato *Il manoscritto proibito*, il che equivale a cimentarsi in rompicapi lineari, logici, ma per nulla banali, inseriti in un mondo virtuale dettagliato e convincente. Lo scopo dell'avventura, che può essere affrontata seguendo tipi di approccio differenti, non è solo portare a termine il compito assegnatoci, bensì anche riuscire a tenere una condotta tale da assicurarci un punteggio finale soddisfacente.
Ciò significa che alcuni enigmi possono essere risolti in una maniera più "pulita" rispetto a un'altra e grazie alla corretta esecuzione dei vari passaggi è possibile accaparrarsi una valutazione finale di tutto rispetto. Per completare correttamente il gioco, non è però indispensabile ottenere un buon punteggio (utile solo per la soddisfazione personale) e basta una manciata di ore per raggiungere la fine.

Se confrontato con le avventure leonardesche, *L'ultimo profezio* paga pegno per quanto riguarda la trama, appena più debole e dotata di minor ritmo. Le ambientazioni, l'interattività con gli scenari e la presenza di un inventario ricco ma di facile consultazione rendono il gioco divertente e adatto a chi è in cerca di una sfida più cervellotica del previsto e non può fare a meno di restare affascinato da misteri d'altri tempi.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

INTERAZIONE CON IL MOUSE

In certi casi, l'interazione con gli scenari avverrà muovendo il mouse nella direzione indicata. Per calare un secchio all'interno del pozzo dovrete simulare il movimento della carrucola, e vi capiterà di strattonare funi per fissarle nel punto più adatto con un rapido clic con il pulsante sinistro del mouse.

IN ALTERNATIVA...

The Secrets of Da Vinci - Il manoscritto proibito, Lug 06, 7
Il gioco più riuscito fra quelli sulla scia de "Il Codice Da Vinci". Un'avventura grafica vecchia maniera e ben fatta.

Jonathon Danter: Nel sangue di Giuda, Nat 06, 7½
Altra avventura dedicata al passato. in questo caso avrete a che fare con una cospirazione ordita dalla Chiesa risalente all'epoca di Giuda.

Info ■ Casa **Microids** ■ Sviluppatore **Kheops Studios** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.nostradamus-thegame.com/

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1.6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione storica
- Enigmi intriganti
- Grafica curata

- Ritmo poco sostenuto
- Breve durata del gioco
- Dialoghi non brillanti

Un gioco creato su misura per gli appassionati di avventure grafiche vecchio stile che si lasciano catturare dalle atmosfere storiche e da rompicapi che stuzzicano la materia grigia. Da provare se avete apprezzato *The Secrets of Da Vinci.*

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	6	7	7

SIMULAZIONE FISICA?

Caratteristica presente forse solo per motivi pubblicitari, anche questo capitolo della serie supporta la scheda per la simulazione fisica PhysX di AGEIA, di cui dovrete obbligatoriamente installare i driver, pena la possibilità di qualche malfunzionamento di *Sherlock Holmes versus Arsène Lupin*. Considerando le sequenze dell'avventura, non pensiamo che la presenza di

Nel corso del gioco, incontrerete personaggi di ogni genere.

Holmes al violino, poteva l'avventura iniziare in modo più classico?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSÈNE LUPIN

Il grande Sherlock Holmes torna sui nostri monitor, con un ospite a sorpresa!

IN ITALIANO

Anche se la versione da noi provata era in inglese, *Sherlock Holmes versus Arsène Lupin* viene distribuito nel nostro Paese con scatola, manuale e testi a video tradotti in italiano.

IN ALTERNATIVA...

Sherlock Holmes: Il risveglio della divinità, Mar 07, 6½
Il precedente episodio della serie, abbastanza simile e forse un po' più semplice.

Agatha Christie Assassinio sull'Orient Express, Feb 07, 8
Una bella avventura basata su un altro famosissimo personaggio letterario.

A meno di un anno dal terzo capitolo, prosegue la serie di avventure dedicata al grande investigatore nato dalla penna di sir Arthur Conan Doyle.

Finora, era forse mancata una vera sfida con un personaggio che fosse un pari del protagonista e, in *Sherlock Holmes versus Arsène Lupin*, il geniale Arsenio Lupin giunge dalla vicina Francia, interessato a confrontarsi con il famoso Sherlock Holmes, sfidandolo apertamente. Una missiva dà il via alle vicende: pochi criptici indizi che Holmes e Watson riescono a decifrare fino a raggiungere una locale galleria d'arte. Lupin riuscirà a rubare uno dei quadri e ,da quel momento, indizio dopo indizio, proseguirà la sfida tra i due.

La Londra del 1895 è realizzata più che decorosamente in tre dimensioni e potrete esplorarla in prima persona nei panni di vari personaggi. Fin dalle prime ore di gioco, infatti, vi ritroverete a interpretare oltre a Holmes anche l'inseparabile dottor Watson, nonché l'ispettore Lestrade.

Esplorare gli ambienti, dall'appartamento dei due protagonisti ai quartieri della capitale inglese è molto semplice, utilizzando una combinazione di tastiera e mouse forse più consona a uno sparatutto, ma comunque comoda. Sarà consentito osservare ogni elemento vicino a voi da varie angolazioni, per decidere se esaminarlo o utilizzarlo, secondo il caso. La vera sfida per il giocatore, invece, sarà costituita degli enigmi lasciati da Lupin, da interpretare nel tentativo di comprendere quale sarà la mossa successiva dell'abile ladro francese.

I dialoghi tra i personaggi, parte fondamentale dell'avventura, saranno esaminabili a piacere in un'apposita sezione dell'interfaccia, insieme a documenti raccolti

> "Una sfida impegnativa anche per i giocatori esperti"

nel corso della partita e, naturalmente, alle indispensabili mappe di Londra e degli ambienti, che vi permetteranno di spostarvi in un istante tra le locazioni già esplorate.

Per proseguire nell'avventura, dovrete risolvere parecchi test ideati dal ladro gentiluomo: prove che vi daranno seriamente del filo da torcere, in quanto basate su indizi spesso criptici e molto difficili da interpretare perfettamente senza ricorrere a qualche aiuto – peraltro non disponibile all'interno del gioco.

ATTENZIONE A OGNI INDIZIO

Spesso, dovrete esaminare oggetti e tracce alla ricerca di indizi che vi permettano di proseguire. Alcuni enigmi sono ben pensati e originali, come una sequenza d'impronte nelle prime fasi di gioco: molto poco visibile, inizialmente non la noterete, ma una volta illuminati sulla sua presenza, sembrerà impossibile non averla viste prima.

A volte, dovrete rispondere a domande poste dai personaggi secondari, basandovi sulle informazioni raccolte fino a quel momento: senza risposte multiple e con poca flessibilità, non sempre le risposte saranno banali da reperire.

La sfida con Lupin è interessante e molto impegnativa anche per i giocatori esperti, accertatevi di avere parecchie ore a disposizione (da una decina a una ventina, a patto di non arenarsi), se vorrete aiutare Holmes con le vostre sole forze.

Roberto Camisana

Info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Frogwares** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.sherlockholmes-thegame.com

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DirectX9.0c, DVD-ROM, Win 2000**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DirectX9.0c**
- Multiplayer **No**

- Affascinante idea di base
- Alcuni enigmi molto ben pensati
- Motore grafico agile

- Diversi picchi di difficoltà elevata
- Trama non troppo movimentata
- Il cattivo ha forse più carisma del protagonista

Una graada sfida iaaciata da Arsaaia Lupia a Hoimas e a tutti i giacatori. Risaivare da soii gli anigmi posti dai iadra francese è ua'impresa titanica: armatavi di carta a panaa a preparatavi a iuagha are di rifiassioaii

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	6	7	6	7

Flint Paper è presente anche nel secondo episodio. Servirà mai a qualcosa?

Questi abitanti del luogo sono molto particolari, peccato non siano davvero fondamentali.

IN INGLESE

Anche questa seconda serie di cinque episodi è disponibile solo in lingua inglese, sia nel parlato, sia nei sottotitoli. Il doppiaggio è molto buono e contribuisce al risultato finale dell'avventura, divertente come le precedenti.

GENERE: AVVENTURA

SAM & MAX 201 MOAI BETTER BLUES

Sam & Max cercano di salvare l'isola di Pasqua!

LE NOVITÀ DELLA SECONDA SERIE

Anche in questo episodio, Sam e Max dovranno cimentarsi in una gara a bordo della loro automobile, per guadagnare qualcosa di necessario al proseguimento del gioco. Un'altra innovazione è il simpatico sistema di aiuti integrato: attivabile a piacere dal giocatore (anche a partita in corso), farà in modo che Max, tra le sue esclamazioni assurde, inserisca dei velati suggerimenti su come proseguire. Il sistema funziona alla grande, vedere per crederei

SONO trascorsi due mesi dal primo episodio della seconda serie di *Sam & Max*.

Avevamo lasciato gli investigatori al polo nord, in seguito alle vicende con Santa Claus, e li ritroviamo, dopo un lungo viaggio, nel quartiere che da sempre è il punto di partenza delle loro peripezie.

Qualcosa di realmente inaspettato movimenta la giornata dello squinternato duo: un varco dimensionale appare dal nulla per inseguire la povera Sybil. Nonostante l'aiuto dei protagonisti, la ragazza finisce comunque all'interno del passaggio e i nostri eroi sono costretti (non troppo malvolentieri) ad attraversarlo per salvarla.

L'altro lato del corridoio dimensionale conduce niente meno che all'isola di Pasqua, centro di mille misteri. Qui, Sam e Max incontreranno diversi personaggi scomparsi da tempo (tra cui l'aviatrice Amelia Earhart, per esempio), ringiovaniti a causa di un eccesso di bevute alla Fonte della Giovinezza. La scoperta che i Moai (le famose statue monolitiche) sono creature senzienti e che un vicino vulcano sta per eruttare e distruggere l'isola rendono chiaro l'obiettivo dei nostri beniamini: impedire la catastrofe o, almeno, salvare l'isola dalla lava.

> "È strutturato su enigmi ingegnosi, ma limitati in numero"

Tecnicamente, il nuovo episodio *Mooi Better Blues* non offre il fianco a critiche: i disegni sono ben realizzati e i personaggi (Sam e Max su tutti) si comportano esattamente come dovrebbero, autentici professionisti della commedia fatta avventura grafica. La qualità generale è la stessa di sempre, e questo è molto positivo: l'inventario non è vastissimo, le locazioni da esplorare sono una dozzina (molte delle quali coincidenti con quelle degli altri episodi), la gestione dei dialoghi a scelta multipla e i contenuti degli stessi sono irriverenti e spiritosi.

Non mancano, naturalmente, le situazioni più singolari. Scoprire che i Moai hanno i piedi (nascosti sotto terra) e che esiste una razza di creature marine che adora il fantasma del pesciolino di Sam e Max è solo un esempio di ciò in cui vi imbatterete.

Diversamente dal primo episodio, però, questo seguito soffre a causa di un intreccio più semplice, strutturato su enigmi a volte ingegnosi, ma un po' troppo limitati in numero. Non dovrete risolvere situazioni "in parallelo" come in *Ice Station Santo* e, se non vi bloccherete in qualche punto del gioco, in meno di 4 ore giungerete all'epilogo. Saranno ore piacevoli, ma non paragonabili alle 6-7 del capitolo precedente, caratterizzato da una struttura più ricca e complessa.

Roberto Camisana

DOVE ACQUISTARLO?

Tutti gli episodi delle recenti serie di *Sam & Max* sono distribuiti digitalmente. Inizialmente, quindi, potrete procurarvi *Mooi Better Blues* solo su Internet, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) a un prezzo molto popolare: poco più di 6 euro, pagabili con carta di credito o Paypal. Come con la prima stagione, sarete liberi di scegliere se acquistare in anticipo l'intera seconda serie (in tutto cinque episodi) al prezzo complessivo di 35 dollari (circa 25 euro).

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, 7½
La prima saga, sei episodi in tutto, è da non perdere.

Sam & Max 201 Ice Station Santa, Nat 07, 7
Se vi siete persi l'inizio della seconda serie.

Info ■ Casa **Teil Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 6,5 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 250 MB HD, Win XP, Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Divertente come sempre
- Situazioni paradossali
- Simpatici nuovi personaggi

- Un po' breve rispetto al primo episodio
- Pochi enigmi complessi
- Trama abbastanza lineare

Il secondo episodio della nuova serie è un po' sotto tono rispetto al primo, uscito un paio di mesi fa. Divertenti come solo loro sanno essere, Sam e Max possono impegnarsi di più, speriamo già nel prossimo capitolo, previsto tra un mese.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	5	6	6

LA GUERRA DEL POPOLO

La mente dietro *Advanced Tactics* ci ha già regalato un titolo di qualità, e per giunta completamente gratuito. Si tratta di *People's Tactics*, wargame astratto con elementi strategici ispirato al vetusto *Empire Deluxe*, in grado di guadagnarsi un vasto seguito di pubblico. All'indirizzo www.peoplestactics.com potrete scaricarlo liberamente e decidere, così, se il successore *Advanced Tactics* meriti la vostra attenzione.

Lo scenario nordafricano penalizza notevolmente l'impreparazione delle forze italiane.

Le icone sono sufficientemente informative, ma si avverte la mancanza dello standard NATO.

GENERE: WARGAME A TURNI

ADVANCED TACTICS WORLD WAR II

Il destino delle nazioni è di nuovo in bilico. Ed è un destino fatto di turni ed esagoni.

BATTAGLIE INFINITE

L'editor di *Advanced Tactics* è completo e flessibile, tanto da rivaleggiare con quello di *The Operational Art of War III*. Potrete, oltre a disegnare la mappa, decidere numero e livello tecnologico delle forze in campo, alterare le statistiche di terreni e unità, e addirittura costruire eventi ad hoc, con tanto di cause e conseguenze. L'astrattezza del sistema di gioco permette di realizzare una grande varietà di scenari, storici e fantastici. Tanta profondità ha un costo da pagare in termini di facilità d'uso e, per arrivare a padroneggiare gli strumenti più complessi, saranno necessarie molte ore di pratica, dopo l'approfondito studio del manuale.

IN INGLESE

Advanced Tactics è, attualmente, solo in lingua inglese. I testi non sono molti, né lunghi, ma la comprensione del manuale potrebbe risultare problematica. Inoltre, è possibile ordinare il gioco solo dal sito di Matrix, in digitale oppure su supporto ottico.

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III, Ago 06, 8½
Dal genio di Norm Koger, la vera pietra di paragone del wargame "vecchio stile". Un secolo di guerre raccontato con ineguagliata profondità.

Hearts of Iron II: Doomsday, Giu 06, 7½
Geopolitica, diplomazia e strategia ad altissimi livelli: stesso periodo storico, ma questa volta su scala globale.

IL nome di Victor Reijkersz suonerà forse familiare ai più incalliti appassionati di wargame. Tale meritata fama gli deriva da *People's Tactics*, strategico gratuito sviluppato sulla falsariga di pietre miliari quali *Panzer General* ed *Empire*.

Reijkersz ripropone, oggi, la medesima formula opportunamente riveduta, corretta e ampliata, nonché corredata del marchio Matrix: il risultato è *Advanced Tactics: World War II* (*AT* d'ora in poi), primo titolo di una serie che adatterà il sistema di gioco ai più diversi periodi storici.

AT, a dispetto del nome, arriva a simulare la gestione di un intero teatro di operazioni, incorporando (per quanto in astratto) elementi strategici quali ricerca e produzione. Dovrete quindi preoccuparvi che le vostre truppe ricevano rifornimenti adeguati – minacciando, nel contempo, la logistica avversaria. Approntere te, poi, la catena di comando che diramerà ordini, rinforzi e munizioni, attraverso i comandanti in campo e il loro staff più o meno esperto.

Giunto il momento di incrociare le armi, *AT* vi permetterà di gestire esercito, marina e aeronautica tramite un semplice ed elegante sistema di statistiche e ordini a esecuzione immediata centrato sui "Punti Azione", che le unità spenderanno per muoversi sulla mappa esagonata, condurre attacchi e, se ne hanno la capacità, dedicarsi a operazioni d'ingegneria bellica.

Parlando di unità, va detto che la composizione di ognuna di esse è demandata al giocatore, con il totale controllo sulla quantità e qualità di equipaggiamenti da assegnare a una divisione/brigata. Ne risente la plausibilità storica, ma l'idea in sé

> **"Simula la gestione di un intero teatro di operazioni"**

è divertente. Discreta anche l'Intelligenza Artificiale, in grado d'impegnare il giocatore alle prime armi, laddove l'esperto preferirà cimentarsi con il multiplayer. Poco da segnalare, comprensibilmente, sul fronte estetico: la grafica è spartana e funzionale, e il sonoro ridotto all'osso. Da dimenticare, invece, l'interfaccia: non tanto complessa, quanto tediosa nel costringere il giocatore a innumerevoli acrobazie a suon di mouse. Se a ciò si aggiunge l'impossibilità di annullare un comando impartito per errore e una tendenza generale alla microgestione, appare chiaro come gli scenari più vasti possano venire a noia. Caratteristica, questa, bilanciata in parte dal limitato dettaglio degli stessi: otto quelli ispirati alla seconda guerra mondiale, meno di venti i restanti, ipotetici o del tutto astratti, cui si aggiungono quelli generabili casualmente. Un biglietto da visita non certo allettante, che ci induce a rimpiangere titoli più blasonati. Confidiamo, però, che il potente editor incluso agevoli il confezionamento di scenari "fatti in casa". Versatilità e accessibilità (parliamo pur sempre di un wargame), quindi, a fronte di un'accuratezza tecnica e storica non eccelsa.

Claudio Chianese

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **VR Designs** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 33,99** ■ Età Consigliata **13+** ■ Internet www.advancedtactics.org

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, 165 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC, fino a 9 giocatori**

- Unità personalizzabili
- Non richiede un diploma d'accademia militare
- Ottimo editor

- Interfaccia macchinosa
- Ridotta selezione di scenari
- Manca di accuratezza

Advanced Tactics **piacerà, soprattutto in multiplayer, agli appassionati di wargame non troppo intransigenti. L'aspetto generale è quello di una produzione economica e senza troppe pretese, ma i tocchi di classe non mancano.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	EDITOR
6	5	7	8	7	8

Nelle Olimpiadi di Asterix, una delle discipline sarà il tiro alla fune... e senza pozione magica.

IL GIOCO È BELLO QUANDO È CORTO

Asterix alle Olimpiadi **non è un titolo molto longevo, visto che per portarlo a termine basteranno circa una decina di ore. Fortunatamente, non solo è possibile sfidare un proprio amico nelle diverse discipline olimpiche, ma si può anche decidere di affrontare l'intera avventura in cooperativa.**

È possibile spendere il denaro trovato per comprare nuove mosse per i propri eroi.

GENERE: PIATTAFORME 3D

ASTERIX ALLE OLIMPIADI

Minigiochi sportivi e botte da orbi. Il divertimento è assicurato.

IN ITALIANO

Asterix alle Olimpiadi **è completamente in italiano. La traduzione, così come il doppiaggio, è di ottimo livello.**

IL mistero di "Asterix": secondo alcuni si tratta di una magnifica serie a fumetti, ironica e divertente; secondo altri, invece, non solo rappresenta una velata critica al modo di vivere francese, ma contiene numerosi riferimenti xenofobi e sciovinisti.

Disquisizioni accademiche a parte, l'allegra brigata di Galli nata dal genio di René Goscinny e dalla matita di Albert Uderzo ha ispirato un nuovo divertente platform 3D con un'importante componente d'azione: *Asterix alle Olimpiadi*.

Tutto inizia nel villaggio bretone: Panoramix è stato trasformato in un foglio di carta a causa di una misteriosa chiave dimensionale, mentre Alofolix è disperato perché deve vincere le Olimpiadi per conquistare la mano della sua amata Irina. Chi potrebbe aiutarli, se non Asterix accompagnato dall'inseparabile Obelix? Per farlo i due dovranno affrontare insieme una lunga serie di livelli molto articolati e stracolmi di Romani. Sebbene l'esplorazione dell'ambiente rivesta un ruolo importante, visto che consente di guadagnare denaro e sbloccare nuovi eventi, per proseguire nell'avventura occorrerà affrontare una moltitudine di minigiochi. Trattandosi di Olimpiadi, si spazia dal classico salto in lungo, fino a impegni più edificanti, come ottenere il punteggio più alto prendendo a sberle quanti più centurioni possibile.

Ad aumentare la varietà di gioco, ci pensano i numerosi puzzle ed enigmi presenti. Si tratta di impegni che non si risolvono con il classico trova X e usalo su Y, ma che richiedono la cooperazione tra i personaggi, sfruttando le loro diverse abilità. La trama è articolata e rappresenta uno stimolo continuo a proseguire l'avventura. Concorre a questo anche l'ottima realizzazione delle sequenze d'intermezzo, piene di personaggi del fumetto e attori in carne e ossa.

"Non mancheranno le occasioni per menare le mani"

L'interfaccia utente di *Asterix alle Olimpiadi* è ben fatta e i controlli si rivelano precisi e immediati. Purtroppo, la telecamere risulta un po' difficile da manovrare e lenta nel seguire gli spostamenti dei personaggi. Nonostante il clima olimpionico, però, i Galli sono pur sempre Galli e, proprio per questa ragione, non mancheranno le occasioni per menare le mani. Si tratta di un impegno fin troppo semplice, visto che l'Intelligenza Artificiale nemica lascia un po' a desiderare. I vostri avversari, infatti, nonostante in netta superiorità numerica, si rivelano molto lenti e prevedibili e anche il vostro compagno di risse sembra un po' addormentato.

Dal punto di vista tecnico, il risultato è soddisfacente. La grafica è in stile cartone animato e molto colorata, conferendo ad *Asterix alle Olimpiadi* un'atmosfera scanzonata e divertente. Anche il sonoro non delude, merito del buon doppiaggio in italiano e degli accompagnamenti musicali azzeccati.

Francesco Mozzanica

VIOLENZA DIVERSIFICATA

Durante l'avventura, vestirete i panni di Asterix e verrete costantemente accompagnati dal vostro fedele amico Obelix. È possibile passare da un personaggio all'altro in qualsiasi momento, basta premere il tasto 2. Farlo è spesso indispensabile per riuscire a risolvere gli enigmi presenti nel gioco. I due eroi, infatti, sono dotati di abilità e corporature diverse e, proprio per questa ragione, occorrerà affidarsi all'agilità di Asterix piuttosto che all'immensa forza di Obelix. Allo stesso modo, anche le varie discipline delle Olimpiadi saranno affrontabili anche con altri personaggi, per esempio Alofolix.

IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica, Ott 06, 8 ½
Una rivisitazione della prima trilogia di "Guerre Stellari" in chiave ironica. Adatto proprio a tutti, non solo ai fan della galassia lontana, lontana.

Psychonauts, Gen 06, 8 ½
L'ultimo lavoro di Tim Shafer è un gioco molto particolare, che vi porterà a esplorare le profondità della mente umana.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Étranges Libellules** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,98** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.asterix.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Gioco vario
- Trama divertente
- Tanti minigiochi

- Telecamera scomoda
- I.A. Scarsa
- Scarsa longevità

Asterix alle Olimpiadi **è un gioco di azione/piattaforme divertente e anche molto vario. La grafica è piacevole e il sistema di controllo ben fatto, peccato solo per la scomodità della telecamera.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	7	6	6	7

Grazie a questa tabella, sarà possibile assegnare i turni di lavoro a ballerine e prostitute.

In queste cabine, i vostri avventori potranno gustare le ultime produzioni del cinema porno.

MISSIONI A LUCI ROSSE

In *Erotic Tycoon* esiste una sola modalità: a missioni. In tutto ce ne sono circa una decina e ognuna di esse presenta obiettivi specifici, da portare a termine entro un determinato lasso di tempo. Per esempio, creare un giro di affari di migliaia di dollari entro un mese, con i soli proventi del bar. Purtroppo, nonostante la diversità dei compiti proposti, l'esperienza di gioco è molto ripetitiva.

GENERE: GESTIONALE

EROTIC TYCOON

Le case chiuse riaprono i battenti... virtuali, però.

IN ITALIANO

Erotic Tycoon è completamente tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi. La traduzione è di buon livello.

IN ALTERNATIVA...

The Movies, Dic 05, 9
In *The Movies* dovrete gestire una casa di produzione cinematografica. Il risultato è un gioco divertente ed estremamente profondo.

Playboy The Mansion, Mar 05, 7
Nei panni del mitico Hugh Hefner dovrete barcamenarvi tra festini, modelle e giornalisti, nel tentativo di rendere la vostra rivista la migliore al mondo.

QUANDO si parla di titoli centrati sul mondo dell'intrattenimento, non si possono dimenticare capolavori del calibro di *Theme Park*, un divertente gestionale che permetteva di creare il parco dei divertimenti dei propri sogni. Con *Erotic Tycoon*, il discorso si fa molto meno aulico, visto che il vostro compito sarà quello di gestire un locale a luci rosse.

Dovrete imparare a sfruttare le numerose possibilità lucrative offerte dal mercato della pornografia. Creare un locale sarà solo il primo passo per diventare ricchi. Occorrerà anche munirlo di piste di lap dance, cabine in cui proiettare film per adulti e creare appositi privé in cui i clienti siano liberi di ritirarsi in compagnia di prostitute. Proprio per questa ragione, non solo sarà necessario assumere abili ballerine e focose intrattenitrici, ma anche barman, buttafuori e personale delle pulizie. Per emergere, però, bisognerà reclamizzare adeguatamente la propria struttura, comprando spazi pubblicitari su cartelloni, Internet e volantini. Fondamentale, poi, sarà assicurare un adeguato rifornimento alimentare, in modo da non lasciare sprovvisto il bar, e modificare la programmazione di film porno, noleggiandone di nuovi.
Sarà sempre possibile consultare esaustive tabelle che forniscono utili informazioni sull'andamento della propria attività commerciale. In questo modo, sarà facile capire dove le spese saranno eccessive e quali siano i margini di miglioramento.

La chiave per il successo rimane, comunque, la dedizione più cieca. Non potendo delegare quasi nulla all'Intelligenza Artificiale, infatti, sarà indispensabile una minuziosa microgestione del locale, dal prezzo delle prestazioni sessuali, ai turni di lavoro di ballerine e prostitute.
Nonostante la notevole attenzione per il realismo, comunque, *Erotic Tycoon* è connotato da una grafica mal realizzata, con ambientazioni ripetitive e povere di dettagli. Anche la struttura di gioco si rivela, alla lunga, molto ripetitiva. Esaurita la prima ora, indispensabile per arredare il locale, firmare i contratti con ballerine e donnine allegre, comprare spazi pubblicitari e decidere quali film porno noleggiare, non resta altro che rimanere inattivi, aspettando l'incasso di fine giornata. Purtroppo, i problemi non finiscono qui. La longevità è scarsa (le missioni disponibili sono in tutto una decina) e anche il comparto audio non convince a causa di una colonna sonora poco ispirata. Non tutto è da buttare, però: l'interfaccia utente è abbastanza semplice e anche le varie informazioni sono organizzate in modo ordinato e facilmente consultabile.

> **"Non si può delegare quasi nulla all'Intelligenza Artificiale"**

CONTRATTI REMUNERATIVI

In *Erotic Tycoon*, è possibile, non solo firmare contratti pubblicitari, in modo da reclamizzare il proprio locale, ma anche assoldare barman, buttafuori, personale delle pulizie, ballerine e intrattenitrici. Quest'ultima figura "professionale" rappresenta il centro nevralgico del vostro locale e, proprio per questa ragione, occorre scegliere con attenzione le ragazze. Ognuna di esse, oltre a vantare particolari doti di bellezza e simpatia, è anche specializzata in determinate pratiche sessuali, indispensabili per accalappiare i clienti di turno. Prima di assoldare una prostituta, quindi, è buona norma valutare i desideri della clientela (basta guardare i fumetti sopra la testa degli avventori), in modo da ingaggiare quella più adatta.

Francesco Mozzanica

Casa **Ludonic** ■ Sviluppatore **Zone 2 Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.erotictycoon.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 300 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Gestione economica curata
- Interfaccia semplice
- Argomento originale

- Molto ripetitivo
- Eccessiva microgestione
- Grafica scadente

Sebbene possa vantare una grande attenzione per il realismo, come dimostrato dall'accuratezza nella gestione economica del proprio locale a luci rosse, *Erotic Tycoon* si rivela, alla lunga, molto ripetitivo.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
4	5	6	5	5	7

Timorous Deep è un luogo affascinante, l'ideale per cominciare la propria avventura.

I primi livelli nei panni di un Sarnak sono dedicati a importanti operazioni al servizio dei superiori.

Kunark è un continente pieno di pericoli, dedicato ad avventurieri di livello elevato.

TUTTO IN UNO

Rise of Kunark è distribuito in una confezione contenente il gioco originale e tutte le precedenti espansioni (compresi i 3 adventure pack, ossia mini aggiornamenti di contenuti): *Desert of Flames, Kingdom of Sky* ed *Echoes of Faydwer*. È un ottimo affare, ideale per chi ha intenzione di cominciare a giocare a *EverQuest II* per la prima volta, usufruendo di tutto il materiale aggiuntivo pubblicato in questi anni.

SVILUPPO VERTICALE

Il centro più importante di Timorous Deep è Gorowyn: una vera e propria città dotata di tutti i PNG (personaggi non giocanti) che possono servire, oltre all'immancabile porto e alle abitazioni da acquistare. Lo stile grafico è ben caratterizzato, anche se la struttura atipica potrebbe spazientire qualche avventuriero. La città, infatti, si trova all'interno di un vulcano ed è costruita verticalmente, su diversi piani collegati da più elevatori. Le prime volte, sarà facile perdere completamente l'orientamento.

GENERE: MMORPG

EVERQUEST II: RISE OF KUNARK

Nuovi territori da esplorare, livelli da raggiungere e avventure da condividere.

LA fine del 2004 salutava la pubblicazione di *EverQuest II*, il secondo capitolo del MMORPG che ha scritto la storia del genere.

Nonostante una tiepida accoglienza da parte del pubblico, dovuta soprattutto all'entrata in scena di *World of Warcraft*, Sony Online Entertainment ha puntato molto sullo sviluppo del gioco: gli avventurieri di Norrath possono infatti contare su ben quattro espansioni, compresa l'ultima arrivata, *Rise of Kunark*. Questo nome rievocherà vecchi ricordi ai giocatori di *EverQuest*, la cui prima espansione vedeva la luce sotto il titolo di *The Ruins of Kunark*, introducendo lo stesso continente che è ora possibile esplorare nel suo seguito. *Rise of Kunark* offre numerose novità, tra cui una razza giocabile, i Samak (allineamento malvagio). Si tratta di umanoidi dall'aspetto draghesco, che cominciano il proprio viaggio a Timorous Deep, la zona iniziale loro dedicata (anche i personaggi di allineamento neutrale possono ora iniziare da qui): un'isola ricca di missioni da completare e, grazie alla sua particolare conformazione, uno dei territori più appaganti dove giocare. La differenza principale con i vecchi contenuti è la quasi totale assenza dei famigerati caricamenti;

> "Amplia i contenuti per veterani e nuovi arrivati"

finalmente si è in grado di esplorare senza continue interruzioni, immergendosi nell'ambiente circostante. Grazie alle missioni presenti in quest'area, è possibile raggiungere facilmente il livello 20, per poi continuare il proprio viaggio attraverso le "vecchie" zone. Ecco, l'unico appunto che ci sentiamo di muovere a *Rise of Kunark* riguarda l'eccessiva facilità dei compiti da affrontare, che possono essere portati a termine da un singolo giocatore senza incorrere in troppi problemi – non è propriamente un difetto, e sarà cosa gradita a chi preferisce un'esperienza per certi versi simile a quella di un GdR single player.

Le novità di *Rise of Kunark*, fortunatamente, non si esauriscono così presto. Come accennato in precedenza, il continente di Kunark fa la sua ricomparsa nell'universo di *EverQuest* introducendo missioni che aiutano gli avventurieri a raggiungere il nuovo livello massimo: 80 (anche per le abilità lavorative – trading skill). Anche questo territorio vanta una realizzazione decisamente più "aperta", privo com'è delle schermate di attesa che hanno caratterizzato l'esperienza ludica dei "vecchi tempi". Le missioni da intraprendere sono numerose e comprendono compiti necessari per guadagnare reputazione con le fazioni, il cui favore è essenziale per avanzare in certe zone di Kunark – un dettaglio che potrebbe non essere gradito a tutti.

Rise of Kunark è una delle migliori espansioni che gli appassionati del titolo SOE potessero aspettarsi: non rivoluziona le meccaniche di gioco, ma amplia i contenuti per veterani e nuovi arrivati, seguendo la strada intrapresa con *Echoes of Faydwer*.

Antonio Colucci

LINGUA E COSTI

EverQuest II è interamente in lingua inglese; lo stesso vale per il manuale della versione inscatolata, contenente il gioco originale e tutte le espansioni (All in one pack) – in vendita al prezzo di 29,90 euro. L'abbonamento mensile, necessario per giocare, è di 13,49 euro.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Un MMORPG dotato di indiscutibili pregi, quali una progressione del personaggio sempre fresca e divertente, e condito da un'atmosfera più unica che rara.

Tabula Rasa, Nat 07, 8
Il titolo NCsoft che segna il ritorno sulla scena di Richard Garriott, il padre dei MMORPG. Consigliato a chi cerca un mondo online ricco d'azione e invaso da combattere.

Info ■ Casa **Sony Online Entertainment** ■ Sviluppatore **SOE** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://everquest2.station.sony.com/**

- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9, 10 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Contenuti per nuovi e vecchi avventurieri
- Kunark è vasto e ben realizzato
- Timorous Deep è la miglior zona iniziale...

- ... anche se potrebbe durare di più
- Alcune missioni non proprio esaltanti
- Nessun contenuto per giocatori di medio livello

***Rise of Kunark* migliora ulteriormente un gioco, *EverQuest II*, già evolutosi nella giusta direzione. Non apporta cambiamenti drastici, ma svolge pienamente il suo ruolo di espansione, grazie a contenuti di qualità per vecchi e nuovi avventurieri.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
8	7	8	7	8	8

In certi scenari, la costruzione di mura solide e impenetrabili è fondamentale per sopravvivere.

La ruota permette di costruire tutto quello che serve con un paio di clic.

GENERE: GESTIONALE STORICO

IMPERIVM CIVITAS II

L'*Imperivm* colpisce ancora e fa centro!

IN ITALIANO

Imperivm Civitas II è interamente tradotto in italiano, e i messaggi più importanti sono stati doppiati. Il risultato è buono, e non ci sono errori gravi ed evidenti.

Ci sono giochi grandi, ambiziosi, che si prefiggono obiettivi molto alti e che, a volte, falliscono per la loro eccessiva complicatezza.

Ci sono titoli che, nel disperato tentativo di raggiungere una simulazione perfetta, perdono di vista la semplicità, compromettendo la giocabilità e alienandosi una significativa fetta di utenti. Ci sono, poi, altri giochi, come *Imperivm Civitas II*, degno successore del primo episodio, che pur non facendo gridare al capolavoro riescono a convincere su tutta la linea, proponendo meccaniche di gioco tanto intuitive quanto collaudate e fornendo un prodotto di buona qualità a tutti gli appassionati dei gestionali cittadini storici.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La struttura di base di *Imperivm Civitas II* ricalca tutti gli standard del genere. Al giocatore viene affidata una città in crescita, che deve curare in ogni più piccolo aspetto. È necessario raccogliere risorse e costruire gli edifici per trattarle, fornire case ai lavoratori e agli schiavi e preoccuparsi della cultura e della religione. Facendo quadrare i bilanci e senza sprecare del prezioso denaro, bisogna trovare un equilibrio tra la prosperità della città, la sua sicurezza e la felicità dei suoi abitanti.

Detto così sembra facile, ma nonostante l'interfaccia intuitiva sono necessarie delle buone doti di pianificazione e un pizzico di strategia per elevarsi dal rango di Plebeo a quello di Imperatore (i due estremi della scala di valutazione applicata a fine partita). Le insidie che si presentano possono essere carestie, presenti anche sotto forma di scenari inospitali e con scarse risorse a disposizione, rivolte, o addirittura attacchi dall'esterno. Il lato militare di *Imperivm*, pur non essendo d'importanza centrale, è ben sviluppato, e tiene conto di variabili interessanti quali il morale dell'esercito, fondamentale per vincere le battaglie. In ogni caso, eccezion fatta per alcune città, l'obiettivo principale sarà costruire un insediamento perfetto, senza concentrarsi troppo sulla guerra e sugli scontri.

> **"Nella modalità storica si affrontano i problemi di città famose"**

Al di là di questi elementi, perfettamente in linea con quanto abbiamo già visto nel genere, *Imperivm Civitas II* propone alcune interessanti innovazioni, come per esempio il sistema delle Tabulae, che sostituisce elegantemente gli obiettivi e le missioni. Mano a mano che si gioca, infatti, sarà possibile scoprire delle tabulae, ognuna delle quali comunicherà una serie di informazioni e incarichi al capo della città. Si passa da notizie gioiose, come l'arrivo di sussidi finanziari e commerciali

MISSIONE IMPOSSIBILE?

La modalità "Città dell'Impero" mette a disposizione del giocatore una serie di scenari storicamente attendibili, che pongono sfide adatte a ogni livello di difficoltà. Si parte da piccole oasi di pace, ricche di risorse e fonti di sostentamento, fino ad arrivare a zone aride e costantemente minacciate dai barbari. Fare fiorire una città è sempre possibile, ma solo i più capaci riusciranno a domare gli scenari più avanzati.

Le tabulae sono senza dubbio una delle idee più azzeccate di Imperivm.

Se il popolo o gli schiavi sono infelici, il malcontento cresce e il rischio di rivolte si fa più alto.

HISTORIA, MAGISTRA VITAE

La modalità storia è forse la più azzeccata di *Imperivm Civitas II*, in quanto propone sfide più brevi ma dal ritmo incalzante. Mano a mano che si completano città, si sbloccano vari rami del diagramma che vedete in questa immagine, e ci si trova ad affrontare svariate situazioni difficili, tutte con un giusto fondamento storico.

Di tanto in tanto, è possibile fare salire di livello il foro della città, ottenendo bonus di vario tipo per tutto l'insediamento.

PER IMPARARE

Il gioco è molto accessibile già di suo, ma i principianti potranno imparare tutto quello che serve con i due tutorial, uno dedicato alla costruzione e uno ai militari. Sono brevi e chiari, e non trascurano nessuno degli aspetti importanti del gioco.

da Roma, a richieste specifiche, come la costruzione di un anfiteatro o l'attacco di un villaggio limitrofo. Secondo i casi, sarà consentito aprire più di una tabula contemporaneamente, facendo a tutti gli effetti progredire la partita al ritmo che si preferisce. Non si tratta di una novità senza precedenti, ma la sua implementazione è così riuscita, che è difficile non complimentarsi con gli sviluppatori. La curva di difficoltà imposta dalle tabulae è molto dolce e, sebbene i più esperti possano trovarla un po' noiosa, si rivela decisamente appropriata al genere del gioco. Anche l'interfaccia è ben studiata e orbita quasi interamente intorno alla "rota", ossia a una semplice ruota richiamabile con il pulsante destro del mouse. Le opzioni al suo interno permettono di costruire tutti gli edifici disponibili, raggruppati per tipologia e funzione. Anche gli altri elementi grafici sono pensati per rendere chiaro a colpo d'occhio ciò che sta succedendo, rendendo la gestione delle città più intuitiva del solito.

Gli edifici che hanno problemi e non stanno producendo come dovrebbero diventano più scuri, i tipi e le quantità di risorse sono indicati da una comoda barra, e in ogni momento è consentito osservare schermate con i dettagli più importanti da tenere sotto controllo. Le modalità di gioco, pur proponendo la stessa struttura di base, sono abbastanza varie e terranno impegnati a lungo gli appassionati: spicca senza dubbio quella storica, in cui affrontare i problemi di città famose, assistendo a eventi drammatici come quelli di Pompei, sbloccando via via nuovi insediamenti, sempre più difficili. I più frettolosi saranno liberi di passare direttamente al livello di difficoltà che preferiscono, grazie a una modalità che propone una lunga serie di scenari singoli, tutti con una loro particolarità strategica. Chi vuole fare le cose in grande, invece, passerà direttamente alla grande Roma, in cui si costruiscono meraviglie quali il Colosseo e il Circo Massimo. In ogni caso, il realismo storico è una costante di *Imperivm Civitas II*. Pur con qualche licenza poetica e senza esagerazioni, tutto quello che si vede sullo schermo è verosimile, ed è evidente l'intento degli sviluppatori di ottenere un gioco tanto divertente quanto educativo. Basti pensare che, per creare la mappa di Roma con precisione, sono state usate immagini prese da satellite, per riprodurre alla perfezione la posizione dei fiumi e dei colli.

Imperivm Civitas II è un gioco ben realizzato, consigliato a tutti gli appassionati del genere. Gli altri, non vedendo novità rivoluzionarie, potrebbero stufarsene in fretta, e passare magari a qualche titolo dal ritmo più vivace.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
Un capolavoro di Storia e strategia a turni, con due espansioni all'attivo: *Warlords* e *Beyond the Sword*

Age of Empires III, Nov 05, 9
Si parla sempre di Storia, ma con un approccio radicalmente diverso. Anche *AoE 3* ha recentemente conosciuto un'espansione: *The Asian Dynasties*.

Info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Haemimont** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/83241900** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.fxinteractive.com

- Sist Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Semplice e intuitivo
- Buona interfaccia
- Livelli vari e ben strutturati

- Poco innovativo
- A tratti troppo semplice
- Solo per appassionati

Un gioco ben realizzato, che non fa gridare al miracolo, ma capace di regalare tante ore di divertimento a tutti gli appassionati del genere, cogliendo l'occasione per insegnare un po' di storia romana.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	7	7	8	7	8

7½

MASSACRI IN COMPAGNIA
Soldier of Fortune: Payback offre la più classica delle modalità multiplayer. Dodici giocatori possono sfidarsi via LAN o via Internet in Deathmatch, Deathmatch a squadre e Cattura la Bandiera. Niente di eccezionale, dunque, anche contando che, per adesso, i server sono a dir poco deserti.

Le auto che esplodono sono uno dei pochi elementi interattivi dello scenario.

L'interfaccia su schermo lascia proprio a desiderare.

Non c'è da stupirsi se questo gioco è stato bandito in Australia per l'eccessiva violenza.

GENERE: FPS

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Il trionfo della violenza e la sconfitta della giocabilità.

IN ITALIANO
Soldier of Fortune: Payback è tradotto in italiano.

I primi due *Soldier of Fortune*, sviluppati da Raven Software, attirarono l'attenzione dei giocatori PC per alcuni semplici motivi. Il primo riguardava la buona qualità delle missioni e l'azione frenetica e divertente, mentre il secondo, decisamente più vistoso, aveva a che fare con i fiumi di sangue che scorrevano sullo schermo.

Smembramenti, mutilazioni e armi devastanti avevano conquistato appassionati di ultraviolenza, facendo al tempo stesso rabbrividire i più impressionabili. Solo uno di questi due pregi è sopravvissuto in *Soldier of Fortune: Payback*, il cui sviluppo non è stato curato da Raven, bensì da Cauldron, uno studio di Bratislava dal curriculum poco brillante.

I programmatori si sono concentrati sul lato coreografico delle esplosioni e delle ferite, dando vita a un motore in cui ogni arto può essere rimosso con un colpo ben piazzato. È possibile infierire sui cadaveri, facendo saltare le teste come meloni maturi e guardando i bizzarri modi in cui i fiotti di sangue imbrattano lo schermo. Lasciamo decidere a voi lettori se tutto questo sia di cattivo gusto o meno, ma possiamo assicurarvi che l'effetto è semplicemente dozzinale. I modelli poligonali sono scarni e male animati, e il risultato di questi eccessi di violenza, pur essendo coreografico, risulta spesso ridicolo.

Il guaio peggiore, però, è che il resto di *Soldier of Fortune: Payback* fa acqua da tutte le parti. Una volta abituatisi ai continui smembramenti che si consumano sullo schermo, decine di difetti ed errori diventano evidenti. I livelli sono strutturati male e sono pieni di oggetti che non si possono rompere, e che tolgono qualunque velleità di realismo al titolo. Le missioni sono ripetitive e noiose, e l'Intelligenza Artificiale è imbarazzante. I terroristi si muovono come pecore, andando incontro alle granate e non scegliendo mai gli attacchi appropriati. Come se non bastasse, per mascherare questa "stupidità" e rendere il gioco abbastanza difficile, i nemici spuntano spesso e volentieri alle spalle del protagonista, magari da zone già superate e ripulite.

> "*Payback* fa acqua da tutte le parti"

Anche la presentazione del gioco è di serie B, con dei menu che sembrano usciti dai primi Anni '90 e un'interfaccia su schermo poco funzionale e brutta da vedere. La grafica, pur guadagnandosi una risicata sufficienza, scompare se messa a confronto con il resto del panorama di giochi su PC. Insomma, *Soldier of Fortune: Payback* è un FPS scadente, di vecchia concezione, che spicca solo per il suo esagerato tasso di violenza. Se preferite i fiumi di sangue alla giocabilità, servitevi pure.

Elisa Leanza

ARMI PER TUTTI I GUSTI
Se c'è qualcosa che non manca, in *Soldier of Fortune: Payback*, sono le armi. Sono tante, potenti e si trovano in ogni angolo del mondo. La forza dei loro proiettili è tale da fare a pezzi i nemici, e mano a mano che si prosegue si entra in possesso di strumenti d'offesa sempre più letali e devastanti. Da notare, però, che i proiettili non sono abbondanti e, di conseguenza, che è necessario raccogliere le armi dei nemici caduti per proseguire. Quel che è certo, è che è assolutamente impossibile rimanere disarmati.

IN ALTERNATIVA...
Call of Duty 4: Modern Warfare, Dic 07, 9
Simile per certi versi a *Payback*, ma fatto bene. Da provare.

Crysis, Dic 07, 9
Un FPS diverso da *Payback*, spettacolare da vedere e da giocare.

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Cauldron** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.mercenarieswanted.com

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 3 GB HD, Scheda 3D 128 MB, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Molta violenza
- Molti smembramenti
- Molto sangue

- Livelli mal progettati
- I.A. imbarazzante
- Missioni noiose

Un FPS scadente sotto ogni punto di vista, che punta tutto sulla violenza estrema e perde di vista la giocabilità e la profondità. Considerando gli sparatutto usciti di recente, il nostro consiglio è di lasciare *Payback* sullo scaffale.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	6	5	5	7	4

I paesaggi di *SunAge* sono piacevoli da guardare: la nebbia, in particolare, è ben resa.

Non manca la classica missione nel sottosuolo, peraltro particolarmente frustrante.

La sfera che indica il raggio di tiro delle unità si rivelerà utile, viste le stranezze del sistema di controllo.

IN ITALIANO
SunAge è in italiano per quanto riguarda manuale, sottotitoli e testi a video. Resta in inglese il doppiaggio.

BACHI IN COMPAGNIA
Il multiplayer di *SunAge* risulta, al momento, quasi inaccessibile a causa di un serio malfunzionamento del server. Il forum ufficiale riporta soluzioni temporanee, che però richiedono l'utilizzo di programmi esterni.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SUNAGE

Da Vertex4, un passo falso animato dalle migliori intenzioni.

CRONACHE DEL DOPOBOMBA

La trama di *SunAge* non sorprende certo per l'originalità: una Terra devastata da continue guerre atomiche è teatro dello scontro fra la Federazione, che protegge i facoltosi abitanti di una biosfera autosufficiente, e i Raak-Zun, popolo di mutanti devoti a una misteriosa divinità. A fare da terzo incomodo sono i robot alieni noti come Sentinelle, desiderosi di impossessarsi del pianeta. La vicenda è narrata lungo tre campagne da affrontare in successione, ma non acquista il mordente necessario a spingere il giocatore verso l'epilogo. Per giunta, la scelta di avvalersi di scene di intermezzo dal sapore fumettistico risulta poco felice, vista la scarsa qualità di disegni e doppiaggio. Le tre razze interpretabili si equivalgono per più di un aspetto, e l'intera ambientazione richiama alla mente *Krush*, *Kill'N'Destroy 2* e *Dark Reign 2*.

UNDICI anni sono un'eternità nel mondo dei videogiochi: tanto a lungo è durata la gestazione di *SunAge*, opera prima di un piccolo studio austriaco. Da *Total Annihilation*, uscito appunto nel 1997, al recente *Supreme Commander*, l'inflazionato genere RTS è stato teatro di una lenta ma costante evoluzione, che ha portato a rivedere drasticamente alcuni degli stereotipi più radicati.

Eppure, sembra che il tempo non sia trascorso in quel di Vienna: lo strategico fantascientifico di Vertex4, infatti, si pone come alternativa alla modernità, promettendo orgogliosamente di riportare il genere alle origini. Una promessa mantenuta fin troppo minuziosamente, se ne è scaturito un titolo che soccombe sotto il peso di problematiche anacronistiche.
La struttura di *SunAge* è quella, abusata ma pur sempre intrigante, degli RTS storici: si appronta una base, si raccolgono risorse, si recluta un esercito e si procede a sconfiggere il nemico. I problemi sorgono davanti a scelte strutturali che,

> **"Persino impartire gli ordini risulta poco intuitivo"**

nate con l'intento di affinare le meccaniche classiche, si traducono in fonte di frustrazione per il giocatore.

Persino impartire gli ordini risulta poco intuitivo, per via del macchinoso sistema di controllo, che appesantisce la gestione senza aggiungere molto alla profondità tattica. La necessità di accorpare le unità in piccole squadre necessariamente omogenee, selezionabili una per volta, rende l'esperienza di gioco ancora più tediosa. Come se non bastasse, l'impreciso sistema di movimento delle unità (il cosiddetto "pathfinding") e la passività delle truppe di fronte al fuoco nemico vanificano l'utile opzione di designare un bersaglio preferito per ciascuna squadra, così come quella di sincronizzare l'azione con l'ausilio della barra spaziatrice. Quanto di gradevole il titolo offre – mappe vaste, modalità d'attacco duplice per quasi ogni unità, longevità garantita da tre campagne e da missioni sufficientemente complesse – non basta a redimere ulteriori pecche, tra le quali spiccano la curva di apprendimento ripidissima e il considerevole numero di bug.

Notizie in certa misura migliori per quanto riguarda la grafica, la cui discreta qualità non è pregiudicata da un'apparenza datata (e, anche qui, non mancano i bug). A fronte di soldati minuscoli e mezzi definiti, ma piuttosto anonimi, i paesaggi in 2D isometrico sono ricchi di dettagli e impreziositi da effetti ben resi. Suoni irritanti e recitazione piatta, invece, dipingono un quadro grigio in ambito sonoro.

SunAge, in definitiva, ci ha deluso: le idee alla base sono meritevoli, e il tentativo di bilanciare tradizione e innovazione si nota. Peccato che il risultato finale perda il confronto, sul piano della giocabilità, non solo con i concorrenti più recenti, ma anche con le vecchie glorie prese a modello.

Claudio Chianese

PROBLEMI DI GRAFICA
SunAge è afflitto da un fastidioso bug grafico rilevabile a determinate risoluzioni e con alcuni modelli di scheda video, che si manifesta con la presenza di leggere striature verticali e orizzontali sulla schermata di gioco. Purtroppo, il difetto ha funestato anche la nostra prova.

IN ALTERNATIVA...
Supreme Commander, Mar 07, 9
Il gioco che ha ridefinito gli standard degli RTS fantascientifici.

Starcraft, Mag 98, 8
L'apice dell'RTS classico in 2D, immediato quanto profondo, è ancora gettonatissimo in Rete.

info ■ Casa **Lighthouse** ■ Sviluppatore **Vertex4** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **0245408713** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.vertex4.com/sunage

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN, fino a 4 giocatori**

- Missioni lunghe e complesse
- Unità versatili e tatticamente interessanti
- Grafica gradevole, anche se con qualche bug

- Sistema di controllo infelice
- Eccessiva microgestione
- Gravi problemi con il multiplayer

Riportare in auge modalità di gioco vetuste è possibile, ma richiede una sapiente alchimia di elementi: *SunAge*, purtroppo, si rivela incapace di offrirla. Non esiste alcun motivo, a tutt'oggi, per preferire l'offerta Vertex4 ai grandi titoli del passato.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	5	5	7	7	4

GENERE: GIOCO D'AZIONE

GO WEST

Quando il carisma di Lucky Luke non basta.

■ I minigiochi si rivelano tutti uguali. Cambia solo l'ambientazione.

SIAMO di fronte all'ennesima produzione su licenza, sviluppata apposta per mandare in brodo di giuggiole i fan del cowboy a fumetti – Lucky Luke.

Go West è una compilation di minigiochi ispirati alle vicende narrate nell'omonimo film d'animazione targato Xilam. La struttura è molto semplice, visto che si dovranno affrontare una serie di sfide di difficoltà crescente in cui, vestendo i panni di Lucky Luke e compagni, bisognerà dimostrare le proprie abilità in prove di ballo, mira e guida. Il problema è che tutte queste sfide si rivelano fin troppo semplici e ripetitive, tanto che un utente esperto completerà il gioco in un pomeriggio di ozio, sempre che non si annoi prima. La grafica è in stile cartoon e si attesta su livelli mediocri, a causa delle ambientazioni povere di dettagli e di personaggi tutti uguali. Neppure il comparto audio riesce a convincere, caratterizzato com'è da una colonna sonora non troppo ispirata e da effetti monotoni (i nemici, per esempio, dicono sempre le stesse parole quando compaiono). A peggiorare ulteriormente un quadro sconfortante, ci pensano il sistema di controllo poco preciso e l'assenza di qualsivoglia modalità online, neppure per scambiare i propri record.

■ *Go West* è completamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Tate Interactive** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,98** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.atari.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD-ROM**
➤ Sis. Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Sceda 3D 64 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
LEVEL DESIGN	5
CONTROLLI	4

GENERE: GIOCO D'AZIONE

BEE MOVIE GAME

La varietà di gioco non basta per ottenere un capolavoro.

■ *Bee Movie Game* è completamente tradotto nella nostra lingua.

COME regola impone, a ogni nuova pellicola d'animazione targata DreamWorks segue un videogioco a essa dedicato. È successo per "Shrek", per "Shark Tale" e ora è il turno di "Bee Movie".

Bee Movie Game è adatto solo ai fan più giovani di Barry B Benson. Questo perché la semplicità delle prove presentate risulta stimolante unicamente per un bambino. La struttura è abbastanza semplice e prevede una serie di minigiochi, da affrontare in sequenza in modo da ripercorrere tutte le vicende narrate nel film. Per questa ragione, dovrete evitare di essere schiacciati durante una partita di tennis, imbraccerete la pistola impollinatrice per allontanare le vespe nemiche, ronzerete intorno al viso degli umani per determinare delle reazioni a catena, e vi improvviserete anche meccanici, piloti di corse e tassisti. Si tratta, dunque, di un gioco vario, che presenta però qualche difetto. La longevità è scarsa (un paio di giorni, per intenderci), la grafica è poco dettagliata e il level design non sempre è ispirato. Il sistema di controllo si dimostra un po' scomodo, visto che a volte prevede la pressione successiva di tasti anche distanti tra loro. Una menzione speciale, invece, va al comparto audio, caratterizzato da un doppiaggio davvero ben fatto.

■ Attivando i riflessi di ape, il tempo rallenterà per qualche istante, dandovi modo di evitare le gocce d'acqua.

Francesco Mozzanica

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox Studios** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452070** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.beemoviegame.com**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM**
➤ Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Sceda 3D 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
LEVEL DESIGN	6
CONTROLLI	6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** LucasArts ■ **Sviluppatore:** LucasArts ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 8,90 ■ **Provato su:** Dic 97 9

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

PARTE della fortuna delle avventure grafiche dipende dagli sforzi di una storica casa di sviluppo, meritevole di aver dato alla luce alcuni dei titoli più interessanti della storia videoludica. Stiamo parlando di LucasArts che, grazie all'estro creativo e alla fine ironia di Ron Gilbert, creò la serie di *Monkey Island*, un autentico capolavoro. Il terzo episodio (*The Curse of Monkey Island*) rappresenta una vera e propria svolta, sia perché la sua realizzazione non fu curata da Gilbert, sia perché cambiò radicalmente l'aspetto di gioco con una grafica più orientata allo stile cartoon, nonché per la presenza di parti parlate. Nonostante questo, l'atmosfera scanzonata, divertente e un po' demenziale che da sempre caratterizzava la saga non fu intaccata.

In *The Curse of Monkey Island* si vestiranno ancora una volta i panni di Guybrush Threepwood, il più intrepido dei pirati, impegnato questa volta a salvare la propria amata da un incantesimo che l'ha trasformata in una statua d'oro massiccio. Per farlo, bisognerà dimostrare buone doti di logica e molta fantasia, indispensabile per risolvere i numerosi enigmi presenti nel gioco.

Nonostante sia un progetto datato, l'ottimo lavoro di adattamento che caratterizza questa versione budget di *The Curse of Monkey Island* lo rende compatibile con tutti i nuovi sistemi operativi, senza bisogno di patch.

■ Il numero di enigmi da risolvere è impressionante, e occorrerà anche molta fantasia.

VERDETTO

Un'ottima avventura grafica, divertente impegnativa e dall'atmosfera irriverente Imperdibile se amate il genere

■ **Casa:** Valve ■ **Sviluppatore:** Qi Studios ■ **Distributore:** Halifax ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 19

RAG DOLL KUNG FU

IL progetto di *Rag Doll Kung Fu*, annunciato per la prima volta durante un'intervista al suo programmatore Mark Healey, rimase a lungo solo nelle discussioni dei forum, fino a che non fu reso finalmente disponibile su Steam.

Fortunatamente, Halifax ha deciso di distribuirlo nel nostro Paese in una confezione dal prezzo, tutto sommato, ragionevole. *Rag Doll Kung Fu* vi metterà nei panni di un praticante di arti marziali, ponendovi di fronte a una serie di missioni (in tutto 16) in cui ciò che più conta sarà dimostrare una buona abilità con il mouse. Non si tratta, però, del solito picchiaduro in 2D, visto che occorre controllare ogni movimento del proprio alter ego virtuale, dalle parate, effettuate spostando il braccio del guerriero per intercettare il colpo nemico, fino agli spostamenti, che richiedono il posizionamento delle gambe una davanti all'altra, proprio come nella realtà.

Il risultato è un gioco molto divertente, caratterizzato da una colonna sonora indovinata e da una grafica essenziale, ma ricca di stile. La longevità, assicurata da una campagna principale abbastanza lunga, è ulteriormente aumentata dalla possibilità di sfidare altri combattenti in carne e ossa in divertenti incontri online.

■ Per parare gli attacchi nemici occorre spostare con il mouse la mano del proprio eroe, in modo da intercettare il colpo.

VERDETTO

Un gioco immediato e assolutamente fuori dalle righe. Da provare se cercate qualcosa di nuovo.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBI SOFT

Titolo	Prezzo
Alexander	€ 12,99
Al Vertice della Tensione	€ 12,99
Beyond Good & Evil	€ 12,99
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 12,99
Cold Fear	€ 12,99
CSi	€ 12,99
CSi Miami	€ 12,99
CSi Dark Motives	€ 12,99
Far Cry	€ 12,99
Ghost Recon	€ 12,99
Grandia 2	€ 12,99
Heroes of Might & Magic iii Complete	€ 16,00
King Kong	€ 12,99
Might & Magic IX	€ 12,99
Myst IV	€ 12,99
Myst V	€ 12,99
Pacific Fighters	€ 12,99
Prince of Persia Le Sabbie del Tempo	€ 12,99
Prince of Persia Spirito Guerriero	€ 12,99
Racing Simulation 3	€ 12,99
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30,00
Rayman 2	€ 12,99
Rayman 3	€ 12,99
Rayman 10° Anniversario	€ 12,99
Riven	€ 12,99
Sea Dogs	€ 12,99
Silent Hunter ii	€ 12,99
Silent Hunter iii	€ 12,99
Speed Rage	€ 12,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	€ 12,99
The Elder Scrolls III Morrowind Game of the Year Edition	€ 12,99
The Settlers: L'Eredità dei Re	€ 12,99
Virtual Skipper	€ 12,99
Will Rock	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) Crysis
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Trucchi:** Nov 07 ■ **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nat 07 ■ **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1 e 2*, *Portal* e *Team Fortress 2*

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 08 ■ **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia in questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri

5) F.E.A.R. Ott 05
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Gen 07/Nat 07 ■ **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) Pro Evolution Soccer 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 08 Dic 07
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ArmA: Armed Assault
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 [illegible]
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) RFACTOR Set 07
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr [illegible]
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) Medieval II: Total War
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov [illegible]
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più nuovi degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) Civilization IV
Casa: 2K Games Distributore: [illegible]
Prova: [illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott [illegible]

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Dic 07 ■ **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 [illegible]
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Gioco completo:** Ott 07 ■ **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) [illegible]
Casa: [illegible]

- **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
- **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2008
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici

5) CAESAR IV Dic 06
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) [illegible]
Casa: FunCom Distributore: [illegible]

- **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
- **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) [illegible]

- **Trucchi:** Feb 06
- **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) [illegible]
Casa: Blizzard Distributore: [illegible]

- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) [illegible]
Casa: Atari Distributore: [illegible]

- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) [illegible] 2005

- **Trucchi:** Nessuno
- **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 07

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Herdoctor** **Migliore colonna sonora**
1. Gothic 3
2. Gothic 1 e 2
3. The Secret of Monkey Island
4. The Elder Scrolls III: Morrowind
5. Mafia

■ **M.McFly** **I migliori allegati a GMC Budget**
1. Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo
2. Railroad Tycoon 3
3. Dark Fall
4. Europa Universalis 2
5. Heroes of Might and Magic

■ **razor899** **Migliore trama**
1. Max Payne
2. Mafia
3. F.E.A.R.
4. Fahrenheit
5. Vietcong

■ **minoidepsp** **Gli ultimi per cui ho perso il sonno**
1. Civilization IV
2. Baldur's Gate II
3. Doom 3
4. Far Cry
5. Call of Duty 4

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

EPS V

"VEDI NAPOLI E POI GIOCA!"

Il secondo appuntamento partenopeo della storia delle EPS ha visto un'accorata partecipazione di pubblico e graditi ospiti.

L'adrenalinico "circus" del gaming professionistico è tornato ad affacciarsi, per la seconda volta nella sua storia, sulla soleggiata cornice del golfo di Napoli, approfittando della variopinta kermesse del Salone del Gioco e del Videogioco di Napoli, a due passi dallo stadio San Paolo del capoluogo campano.

Il calore del vivace pubblico partenopeo e il festoso frastuono provocato dall'audio (a tutto volume) dei giochi in gara e dei cori da stadio delle varie tifoserie giunte da ogni parte della Penisola hanno contribuito a rendere ancora più indimenticabile questo terzo Intel Friday Night Game della quinta edizione delle EPS italiane. Oltre all'avvincente programma di gara (in parte affossato, però, dalla deprecabile mancata presentazione di un concorrente del triangolare di *Warcraft 3*), questo IFNG napoletano ha potuto contare su un'invitante marcia in più: la presenza di due grandi campioni sul palco di gara della ESL: Alessandro "Stermy" Avallone, primo gamer professionista italiano della storia (e primo anche come montepremi accumulato) e Valerio "Duccio" Affuso, medaglia d'argento agli ultimi WCG di Seattle. I due campioni hanno offerto a tutti gli spettatori (e cyberatleti) intervenuti a Napoli la possibilità di sfidarli e di vincere un ghiotto premio messo in palio da Intel: un autentico volo a "gravità zero" su uno speciale aereo (in volo sul deserto del Nevada) in grado di ricreare le stesse condizioni di volo di una navicella spaziale intorno all'orbita terrestre. Nel corso delle sfide col pubblico, tra una partita a *Quake 4* e l'altra, siamo anche riusciti a strappare un'interessante intervista esclusiva al campione genovese, che vi proporremo, in versione integrale, sul prossimo numero.

Da un punto di vista più prettamente agonistico, invece, le gare che hanno animato la tre giorni campana hanno riguardato unicamente due specialità: l'atteso match a *Pro Evolution Soccer 6* tra i campioni italiani in carica "Quid" (di cui potete leggere un approfondimento nella prossima pagina) e gli altri finalisti dell'ultima stagione EPS, i ragazzi dell'A.S. Quadrifoglio. L'incontro, per la verità assai meno emozionante del previsto, si è concluso con una netta vittoria dei Quid, che si sono imposti sugli avversari con un netto 16 a 4. Da segnalare le ottime prestazioni personali di Fabio "VanNistelrooy" Caruso (che, particolarmente ispirato

Alessandro "Stermy" Avallone (primo gamer professionista italiano) è stato, con Valerio "Duccio" Affuso (medaglia d'argento agli ultimi WCG di Seattle), "ospite a sorpresa" di quest'edizione degli IFNG.

INTEL EXTREME MASTERS

Solitamente paragonati, in un'audace (ma non del tutto inappropriata) analogia di tipo calcistico, alla "Champions League" UEFA, gli Intel Extreme Masters rappresentano a buon diritto la più prestigiosa competizione ufficiale "europea" per clan. Le virgolette sono d'obbligo, perché, sebbene la competizione si rivolga essenzialmente ai migliori giocatori della European Sports League (di cui solo le nazioni europee fanno parte), lo sponsor della manifestazione (Intel) ha scelto di offrire una chance di partecipazione anche a giocatori e clan extraeuropei. Ogni anno viene perciò proposto un grande torneo "open" (che quest'anno si è svolto a Los Angeles), cui sono ammessi partecipanti di qualunque nazionalità. Per quanto riguarda l'Europa, invece, la partecipazione è aperta unicamente a giocatori e team iscritti alle rispettive Pro Series nazionali.
Gli sfidanti s'incontrano, così, in un turno nazionale di qualificazione da cui vengono selezionati i rappresentanti di ogni singolo Paese. Due sono, per quest'anno, le specialità di gara: una individuale , *Warcraft III*, e una di squadra, *CounterStrike 1.6*. L'intero campionato dura sei mesi e si articola in una serie di incontri online e offline (con quattro gironi da sei sfidanti per ogni specialità) con una fase finale della durata di tre giorni che, quest'anno, si svolgerà ad Hannover (Germania) il prossimo marzo. Il montepremi di quest'anno ammonta a 285.000 dollari (circa 200.000 euro).

QUATTRO CHIACCHIERE CON...
PAOLO CANEPA

Abbiamo deciso di fare quattro chiacchiere con Paolo Canepa, digital [illegible] marketing manager di Intel Italia, sponsor principale degli Intel Friday Night Game, per capire cosa sta dietro alla più importante manifestazione professionistica d'Italia e per scoprire cosa potrebbe riservarci il futuro. Purtroppo, per motivi di spazio, non è stato possibile pubblicare in questa sede il testo integrale dell'intervista e ci limiteremo perciò a riportarne solo una breve sintesi.
[illegible], ricordandoci come l'impegno di Intel non si sia limitato alla pura sponsorizzazione del campionato ESL Pro Series, ma anche alla fornitura dei PC per le gare ufficiali, macchine progettate per prestazioni di elevato livello, ci ha rivelato che tra i piani della società c'è l'intenzione di far [illegible] d'importanza il fenomeno del progaming, spettacolarizzandolo al fine di farlo conoscere sempre più al grande pubblico, con l'obiettivo finale di organizzare anche in Italia un grande evento del calibro della Games Convention di Lipsia. Benché consapevole del ritardo dell'Italia in questo [illegible] settore, Intel crede che ciò potrebbe rappresentare un'ottima opportunità sia per i cyberatleti, [illegible] per l'industria: entrambi potrebbero infatti sfruttare l'esperienza maturata all'estero per evitare di commettere gli stessi errori e puntare da subito a nuove e importanti sfide. Per questo, Intel [illegible] da tempo le aziende, costruttori di personal computer, partner tecnologici, gaming publishers, telco provider, eccetera, per supportare la diffusione di questo entusiasmante sport.

da questa tappa casalinga, si è imposto sull'avversario con un secco 4 a 0) e del 27enne Alessio "Shark41" Zandegiacomo (anch'esso 4 a 0).

Assolutamente deludente, invece, il triangolare a *Worcroft 3* che avrebbe dovuto vedere la partecipazione dei tre giocatori più forti d'Italia per questa specialità: il catanese Andrew "Geno" Cotter (attuale campione italiano in carica nonché leader della classifica a punti di questa EPS), l'aretino Simone "Ashun" Sassoli, finalista dell'ultime EPS che già si era distinto nel corso del precedente IFNG di Lucca, e il padovano Giacomo "Warrior" Ambrosi, anch'egli finalista delle scorse EPS. Proprio quest'ultimo, infatti, ha annunciato il proprio ritiro dal triangolare, assegnando così la vittoria a tavolino ai propri avversari e beccandosi anche (meritatamente!) ben sei punti di penalità. Le emozioni, però, non sono mancate nell'unica gara disputata del torneo, tra Ashun e Geno. L'incontro, per la cronaca, è andato a quest'ultimo, che però ha faticato non poco ad avere la meglio sul 22 aretino il quale, andato subito in vantaggio (1 a 0) con la sua tradizionale formazione di Elfi, si è però poi visto rimontare dai Non Morti di Geno nel secondo match. A nulla è valso il suo cambio di formazione (Ashun ha scelto gli Orchi per la terza partita) che gli è anzi costato una prematura capitolazione.

Ricordandovi che questa era l'ultima tappa degli iFNG di quest'edizione delle EPS, non resta che rinnovarvi l'invito alle finali nazionali che, com'è ormai di tradizione, si svolgeranno anche questa volta a Bolzano, nell'avveniristico TIS Innovation Park del capoluogo altoatesino. Non perdetevi la prossima puntata se volete conoscere i nuovi Campioni d'Italia!

Paolo Cupola GIOCHI COMPUTER

sito di riferimento
www.esl.eu/it/pro-series

Una fase di gara ufficiale: le postazioni di gioco sono state posizionate direttamente sul palco, con grande beneficio per il pubblico, ma provocando anche le reazioni risentite di alcuni cyberatleti.

Approfondimento
I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Continua la consueta panoramica sui team professionistici italiani. Questo mese, tocca a una vecchia conoscenza dei player italiani: i "Quid". Ricordiamo a chiunque fosse interessato a contattare i vari team, anche solo per manifestare la propria simpatia o per proporre la propria candidatura a un posto in squadra, di cliccare sul rispettivo sito di riferimento. All'interno di esso troverete gli indirizzi di posta elettronica corretti cui inoltrare le vostre e-mail.

NOME: QuiD Multigaming
ANNO DI NASCITA: 2000
SEDE: Milano
PRESIDENTI: Daniele "raz3r" De Marco, Matteo "Furian" Pasolini
SPONSOR ATTUALI:
Euronics
DCA snc
Cybergames
DigitalServer
NUMERO DI CYBERATLETI: N/D ("troppi")
PALMARES:
EPS4 (Compionoto estivo itoliono 2007)
Campioni di *Pro Evolution Soccer 6*
World Cyber Gomes, Finoli Itolione 2006
Campioni di *Need for Speed: Most Wonted*
World Cyber Gomes, Finoli Itolione 2007
Campioni di *Need for Speed: Corbon*
STAR PLAYERS:
CALL OF DUTY 2: Stefano "MyoO" Bezzi
PRO EVOLUTION SOCCER 6: Dennis "wiDe" Winkler (nazionale tedesca); Lorenzo "snakkio" Tansini
NEED FOR SPEED: Luigi "CaesarTFT" Maio, Daniele "raz3r" De Marco e Marcel "Senna" Struzka (nazionale Rep. Ceca)
GIOCHI SUPPORTATI:
Coll of Duty 2, 4
CounterStrike: Source
Need for Speed: Pro Street
Pro Evolution Soccer 6, 2008
Unreol Tournoment 3
Worcroft III
NOTE PARTICOLARI: I QuiD sono affiliati con la Digital Communication Agency, societa che fornisce una personalità giuridica al team.
AUTOBIOGRAFIA: I QuiD nascono nel 2000 da un gruppo di appassionati di *Soldier of Fortune 2*. Nel corso degli anni il team diventa una multigaming e nel 2006 si fonde con l'acclamato clan degli A3 già conosciuto a livello internazionale per gli ottimi risultati ottenuti nella serie di *Need for Speed*. Negli ultimi due anni i QuiD diventano una delle multigaming più serie ed affermate d'Italia: l'apice del successo arriva con le EPS IV dove il team di *Pro Evolution Soccer 6* porta a casa il primo posto. Attualmente i QuiD, reduci da un ottimo risultato ai WCG 2007 con *Need for Speed*, si apprestano ad affrontare la quinta stagione di EPS con ben 5 team partecipanti. Il successo del clan è dovuto anche alla sua vastissima community, in continua espansione, che conta più di 1200 iscritti, una delle più grandi d'Italia. Dal 2007 i QuiD sono sponsorizzati da Euronics e promuovono, insieme al 4GamerLand tour, il netgaming in Italia accogliendo all'interno del team le giovani leve italiane e straniere.
COLORI SOCIALI: Grigio, rosso e bianco
SITO WEB UFFICIALE: **www.quidmultigaming.com/**

Mod per Half-Life 2

CSS SCI-FI

Fantascienza? In fin dei conti, si tratta di prendere l'universo a mazzate!

- **Sviluppatore:** fitzroy_doll
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 191 MB
- **Internet:** www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi

È il sogno di ogni appassionato di sparatutto d'azione: è stato realizzato con *SMOD*, il Mod che aggiunge effetti quali "slow motion", frattaglie varie, mirini e un potente calcio, e porta un po' d'ordine nel caos.

CSS SCI-FI consiste in una serie di 27 missioni, che rappresentano sfide quasi impossibili ambientate in mappe rimaneggiate di *CounterStrike: Source*. Siete sempre nei panni di Gordon e combattete sempre contro i Combine, ma è un universo (ancora più) altemativo, come si può facilmente evincere dalla convivenza di scanner con raggi laser, nemici armati con fucili della Seconda Guerra Mondiale e simpatiche granate incendiarie.

Ambientare il Mod in mappe riviste di *CounterStrike: Source* è stata una mossa geniale. Il feeling è, infatti, familiare, con in più il bonus di guardie Combine invisibili, headcrab esplosivi e houndeye (i cani a tre zampe originari del primo *Half-Life*). Lo scopo di ogni mappa è quello di eliminare tutti i Combine e, anche se troverete qualche compagno controllato dall'Intelligenza Artificiale, la maggior parte del lavoro la dovrete fare di persona. Le aggiunte di *SMOD* trasformano *HL 2* in una festa di violenza gratuita alla *F.E.A.R.*, con così tante frattaglie da renderlo quasi ridicolo; il livello di difficoltà decisamente elevato viene però mitigato dagli effetti aggiunti: il rallentatore, gli attacchi da corpo a corpo e le nuove armi bilanciano, in qualche modo, gli aggiustamenti fatti alle abilità dei nemici.

Manca, però, il caratteristico equilibrio di Valve: Gordon Freeman è messo a dura prova e il Mod può rivelarsi anche troppo tosto, addirittura ingiusto, pur se alla fine lo stimolo ad avanzare è forte.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★★☆☆

Un Mod che trasforma *Half-Life 2* in una festa d'azione e distruzione senza pari, capace di pompare adrenalina a fiumi.

INSTALLAZIONE

1. [illegible] *Half-Life 2*, più *CounterStrike: Source* (necessario per via delle mappe usate).
2. Scaricate il file **CSS_SCI_FI_2.1_full.zip** dal collegamento "Download and installation"
3. Il file contiene un testo ReadMe.txt, con tutte le istruzioni necessarie, e l'eseguibile **CSS SCI FI 2_1 FULL.exe**: cliccateci sopra due volte per iniziare l'installazione.
4. Durante l'installazione, il programma copierà sul vostro computer **SMOD 39D2** nella cartella **SourceMods**, mentre il Mod stesso finirà nell'apposita cartella.
5. Per le informazioni sulla configurazione iniziale (comunque modificabile in qualsiasi momento tramite SMOD), fate riferimento alla pagina relativa sul sito.

Grazie al bullet time, Sci-Fi rende *HL 2* ancor più cinematografico.

L'ambientazione dice *CounterStrike*. Le frattaglie volanti, invece, fanno pensare a *F.E.A.R.*

Freeware

POLARITY

Gli opposti si attraggono.

- **Sviluppatore:** Polarity Team
- **Genere:** Platform
- **Dimensioni:** 90 MB
- **Internet:** www.etc.cmu.edu/projects/...

COME si può evincere dal titolo, *Polarity* che basa la propria giocabilità sul principi di attrazione e repulsione.

Vi trovate al comando di un omino che indossa una tuta "magnetica" in grado di assumere due colori, ovvero rosso e blu. Alcuni oggetti e segmenti dei livelli sono colorati allo stesso modo: vi accorgerete che verrete respinti dai muri e respingerete gli oggetti dello stesso colore, mentre verrete attratti e attrarrete quelli del colore opposto. Come potete immaginare, a questo punto i livelli diventano piuttosto interessanti, perché sono "conditi" da muri rossi e blu, pareti e piattaforme elettriche, e interruttori da premere grazie a palle colorate da spedire in giro per lo schermo. Più avanti, poi, è disponibile un power-up con cui aumentare la propria carica, che conferisce ulteriori possibilità.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **polarity.exe** dal collegamento nella pagina Web.
2. Cliccate due volte sul file scaricato per avviare l'installazione.
3. Avviate il gioco dal menu **Start > Polarity**.

VERDETTO

Polarity è un piattaforme/puzzle basato su un'idea semplice, ma molto efficace. L'unica "pecca" è rappresentata dalla lunghezza.

Rosso e blu si attraggono...

Freeware

VOLONTARIAMENTE SCADENTI

I vincitori del concorso di Tigsource.com per i migliori "giochi di serie B"!

COTTAGE OF DOOM

Il vincitore di questa sfida, ovvero realizzare un gioco di cattivo gusto, divertente e con un budget ridicolo è *Cottage of Doom*, in cui vi trovate intrappolati in un cottage assediato dagli zombi. Avete un fucile a pompa e potete manipolare l'ambiente per creare delle barricate. Cosa farete? Vi fortificherete, oppure vi aprirete la strada a colpi di fucile a pompa? Gli zombi sono lenti, ma lo è anche il vostro personaggio, quindi preparatevi a ritrovarvi con una casa piena di corpi smembrati e buchi nei muri. Un gioco così "di serie B" non dovrebbe essere tanto divertente, o avere un audio così buono, e invece...

GUNLIMB

Cosa fareste se un tizio mezzo pirata e mezzo piovra vi privasse degli arti e vi lasciasse a morire? Esatto: attacchereste dei fucili automatici ai moncherini e vi spostereste grazie al rinculo. *Gunlimb* è uno sparatutto a scorrimento laterale, pieno di nemici pronti a spalmarsi sullo schermo in purpuree esplosioni di frattaglie. Lo sparo e il movimento sono legati indissolubilmente, visto che ogni colpo vi spedirà nella direzione opposta. Il gioco è ridicolmente brutale e il vostro personaggio non è esattamente piacevole da vedere, ma *Gunlimb* cattura totalmente lo spirito del concorso.

MONDO MEDICALS

La trama vuole che facciate parte di un esperimento per curare il cancro, ma, per provare il vostro valore, dobbiate farvi strada risolvendo strani puzzle all'interno di un labirinto 3D completamente grigio. *Mondo Medicals* non vincerà premi per la grafica, ma è un interessante esperimento d'atmosfera che ricorda David Lynch. Dovete attraversare dei labirinti che barano e, quando alla fine ce la farete, verrete aggrediti verbalmente da un uomo che vi spiegherà urlando cosa sia il cancro e che, alle volte, si spiattellerà in due dimensioni. Assicuratevi di essere sani fisicamente e mentalmente, prima di giocare, perché altrimenti potreste ritrovarvi con incubi e mal di testa.

SPACE BARNACLE

Un piccolo e divertente sparatutto 2D realizzato dal Team Doomlazer: state vendicando la morte di vostro padre nel modo più tradizionale possibile, ovvero eliminando chiunque vi si pari davanti in una serie di divertenti livelli.
Ci sono tutti i cliché del genere: nemici da fare fuori, lame rotanti da evitare e così via, ma tutto è contenuto in un piccolissimo schermo di gioco.
La grafica è davvero evocativa, anche se *Space Barnacle* potrebbe stare su un francobollo.

Sblocca demo

MAPPE PER IL DEMO DI CRYSIS

Come sbloccare i contenuti "aggiuntivi" del demo di Crytek!

- **Sviluppatore:** siLe (Demo Fun Map #5), Reni (Frozen Island)
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 72 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/1vi3e (Demo Fun Map #5)
- **Internet:** http://snipurl.com/1vi36 (Frozen Island)

IL demo di *Crysis* è in grado di darvi un'idea di ciò che vi aspetta nel magnifico FPS di Crytek.

Grazie all'editor incluso, però, alcuni modder sono riusciti a sbloccare qualche segreto extra. Sono infatti stati resi pubblici due file che aggiungeranno un bel po' di caratteristiche al demo. Il primo, *Demo Fun Map #5*, posiziona un alieno e quasi ogni arma e veicolo del gioco sull'isola vista in questa versione dimostrativa. Troverete una minigun, un fucile da cecchino, barche, camion e anche un carro armato che spara un proiettile nucleare. Sì, avete capito bene: un carro armato che spara un'atomica. Il demo si svolge normalmente fino a quando incontrerete il vostro compagno di squadra, e a quel punto potrete arrivare a tutto il materiale nuovo.

L'altra mappa, *Frozen Island*, invece, vi trasporta in un'ambientazione con tanto di neve, fiato che si condensa e un freddo tanto intenso che fa in modo che gli oggetti diventino molto più fragili e si spezzino. La disposizione è diversa rispetto all'isola del demo e potreste notare qualche rallentamento, per via di tutti gli effetti utilizzati. Buon divertimento!

INSTALLAZIONE

1. [illegible] indicati (per **DFM #5** è necessario ridigitare il codice di sicurezza che compare, poi cliccare su Download; per **FI** dovrete invece scegliere un server).
2. Fate una copia di sicurezza della mappa (Level.pak) contenuta nella cartella **Crysis SP Demo\Game\Levels\Island**, poi decomprimete qui i file scaricati
3. Avviate il demo di Crysis normalmente

Queste due mappe danno modo di sfruttare ancora più a fondo il demo di Crysis. E di farsi un'idea ben precisa dei limiti del proprio PC.

Se c'è qualcosa di meglio di un'isola tropicale è un'esplosione nucleare. Sull'isola tropicale, naturalmente.

Mod per Half-Life

AFRAID OF MONSTERS: DIRECTOR'S CUT

Davvero spaventoso...

- **Sviluppatore:** ruMoel
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Dimensioni:** 247 MB
- **Internet:** http://afraidofmonstersdc.moddb.com/

SI tratta di un Mod "remixato" per il primo indimenticabile *Half-Life*. La prima versione è in giro da un bel po' di tempo, ma *AoM: DC* è l'incarnazione "riveduta e corretta" e risulta molto più spaventosa.

Afraid of Monsters è realizzato in maniera piuttosto classica, come uno di quei film che creano una grossa suspense con degli avvenimenti strani. In questo caso, siete in visita a un ospedale, andate in bagno e venite risucchiati in uno strano sogno, per poi tornare di colpo nell'edificio, ora abbandonato. Mentre lo esplorate, strane "cose" attraversano la vostra visione periferica e suoni inquietanti fanno aumentare la tensione, mentre cercate l'uscita. Dovrete anche risolvere puzzle difficili, mentre cercate di non impazzire per l'atmosfera. E come in ogni film horror, a un certo punto va tutto a rotoli e gli zombi cominciano a farsi sotto da ogni parte. In *AoM: DC*, però, è meglio scappare, visto che siete armati solo con un coltello. Scappare, nascondersi, puzzle: molto più cerebrale e d'atmosfera del solito gioco sugli zombi.

INSTALLAZIONE

1. [illegible] **AOMDC_install.exe** seguendo il link Download nella pagina segnalata e selezionando un mirror.
2. Cliccate due volte sul file per avviare l'installazione (assicuratevi di avere *Half-Life* e Steam), scegliendo all'inizio la cartella in cui installare.

Un Mod interessante che ricerca la creazione di un'atmosfera a scapito dello splatter estremo

Mod per Doom 3

ZOMBIE SLAYER

Gli zombi? Non ci bastano proprio mai!

- **Sviluppatore:** BHenderson
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 80 MB
- **Internet:** http://crustar.animal-each.net

SI tratta del demo di un Mod (che purtroppo l'autore ha deciso di abbandonare) in grado di trasformare *Doom 3* in una specie di *Dragon's Lair*: bisognerà, quindi, premere i tasti corretti al momento giusto, ovvero quando vi verrà segnalato su schermo.

In questo modo, riuscirete a far compiere le azioni previste al vostro personaggio. Se sbaglierete tasto o tempismo, invece, il marine finirà nello stomaco di qualche zombi. L'insieme risulta divertente: la visuale sembra quella di un film di serie B, mentre le scenette sono quasi comiche. Nei primi trenta secondi sparerete nello stomaco di uno scienziato zombizzato e, quando si piegherà in avanti, gli salterete sulla schiena per eliminare i suoi compagni. Ma tenetevi pronti, perché le indicazioni su schermo cominceranno ad apparire fin da subito e, pur avendo a disposizione tre errori, scoprirete presto che non sono così tanti come sembrano.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **slayer_demo.zip** dal collegamento **http://snipurl.com/1vj22**.
2. Estraete la cartella **slayer** nella cartella in cui avete installato *Doom 3*.
3. Avviate il file **slay.bat**.

VERDETTO

★★★☆☆

Un altro modo di vedere *Doom 3* e, secondo alcuni, è anche più divertente di quello originale.

GIOCHI COMPUTER

Freeware

BLOODY ZOMBIES

Frullato di zombi per tutti!

- **Sviluppatore:** Petri Purho
- **Genere:** Platform
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** www.kloonigames.com/blog

A volte, un semplice giochino è tutto quello che serve per passare un po' di tempo in relax.

Bloody Zombies dura una mezz'oretta, ma alla fine avrete sparso l'equivalente di una decina di piscine olimpioniche di sangue – di zombi, naturalmente. In questo piattaforme 2D, gli zombi hanno rapito la vostra fidanzata e voi vi lanciate al salvataggio armati solo di un tagliaerba, che userete per frullare i mostri. Questi si trasformeranno in sangue e poltiglia, che potrete sfruttare per arrivare a punti altrimenti irraggiungibili del livello, grazie anche all'aiuto del tagliaerba. Eh sì, perché lo userete come un motore fuoribordo (puntandolo con il mouse) per "navigare" nel sangue, prendere la rincorsa e spiccare balzi incredibili. È impossibile morire, si gioca in una finestra di 128x96 (gioco da cellulare) e il personaggio principale sembra tirato fuori da un cartone animato, ma è incredibilmente e spensieratamente divertente.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **bloody.zip** dal sito.
2. Estraete la cartella **bloody** dove preferite.
3. All'interno della stessa, cliccate due volte sul file **bloody.exe**.

VERDETTO

★★☆☆☆

Un giochino divertente e ottimo per passare il tempo e per scaricare un po' il cervello quando serve.

GIOCHI COMPUTER

Mappe per Portal

A TUTTO PORTAL!

Le mappe preferite dai fan.

IL rompicapo capolavoro contenuto in Orange Box, *Portal*, è stato un po' una piccola sorpresa, e tutto il mondo è impazzito per questo strano concept.

Anche senza un kit di sviluppo ufficiale, gli appassionati si sono messi a creare livelli personalizzati, e tra i modder si possono contare personaggi come Daryl Brigner (*Ren_test2*), progettista di livelli per Bethesda. Abbiamo scelto le mappe che ci sono piaciute di più, per allungare un po' il tempo di gioco di *Portal* (forse unica pecca del titolo), e ve le proponiamo con uno spunto di riflessione: se questo è ciò che si riesce a fare senza il kit di sviluppo e in così poco tempo, cosa succederà alla sua uscita?

REN_TEST2

Finora è la migliore mappa non prodotta da Valve, ma del resto è stata creata da un professionista. È più difficile di qualsiasi altra mappa di *Portal*, ma si basa su un'idea talmente stupefacente, che non ve ne parleremo proprio: scopritela da soli. Accedetevi attraverso l'opzione per le mappe bonus.
www.twhl.co.za/mapvault_map.php?id=4842

CHAMBER 21

Progettata per i pensatori. Ci sono muri inclinati da cui lanciarsi, baratri in cui lasciarsi cadere e molto altro. Anche l'ultimo pezzo verso l'ascensore è un po' un puzzle. È la prima di una serie di mappe. Caricatela usando la console (attivate l'apposita opzione nel menu e poi richiamatela con il tasto \): "map chamber21".
http://halflife2.filefront.com/file/Portal_Chamber_21_Map;84160

PORTAL STATION 1 MAP

Questo livello è attraversato in lungo e in largo da linee nere, che rendono la mappa impressionante, almeno dal punto di vista grafico. Sostanzialmente, è un livello in cui dovrete riuscire a oltrepassare le micidiali torrette che avrete sicuramente imparato a conoscere (e odiare) nel gioco. Caricatelo dalla console, scrivendo "map prl_map1".
http://games.softpedia.com/get/Maps/Portal-Station-1-Map.shtml

PL_CUBE

Una mappa divertente per tutti quelli cui piace sperimentare: gioca infatti molto sui salti e sui lanci. La cosa stupefacente è che si trova tutto in un'unica stanza, molto alta, e in qualche modo i puzzle non interferiscono l'uno con l'altro. Da caricare tramite l'opzione per le mappe bonus.
http://files.filefront.com/pl+cuberar/;8828387;/fileinfo.html

LOGIC PORTALS

Una serie di livelli fatti così bene, da poter sembrare quelli scartati da Valve durante la realizzazione del gioco. Si tratta dei livelli tutorial di una nuova serie di mappe in arrivo, e sono in grado di allenarvi all'utilizzo di tecniche non standard. Da caricare tramite l'opzione per le mappe bonus.
http://forums.thinkingwithportals.com/dload.php?action=file&file_id=76

PORTAL PARTY

Una serie di stanze centrate su puzzle: anche questa, come quella precedente, dà l'idea di essere stata studiata da Valve per sperimentare diverse teorie e tecniche di gioco. Non c'è nulla di mai visto, a parte nel primo minuto, quando dovrete cercare la Portal Gun. Caricatela tramite il menu per le mappe bonus.
http://forums.thinkingwithportals.com/viewtopic.php?t=156

Mod per Oblivion

MIDAS MAGIC: SPELLS OF AURUM

Arricchite la lista degli incantesimi di Oblivion con un unico e comodo Mod.

VI siete stancati degli incantesimi standard di *Oblivion? Midas Magic* (www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=761040) raccoglie una grande collezione di magie nuove e divertenti. È possibile trovare Midas, il venditore di incantesimi, sulla destra nel cortile dell'Arcane University. È stato cacciato dall'università per aver praticato "magia non ortodossa", ma ha aperto un negozio nelle vicinanze. Midas ha un libro, l'Aurum Incatatum, che vi darà modo di equipaggiarvi con tornado personali e piogge di meteore, e pagine su pagine di incantesimi. Dopo aver acquistato il libro, dovreste procurarvi gli ingredienti necessari per le magie: li troverete nel Midas' Aurum Reactor, nell'angolo del negozio (scrivendo "PSB" nella console otterrete comunque ogni incantesimo). Tra i tanti disponibili, abbiamo scelto i cinque che, secondo noi, sono i migliori.

SUMMON CNEESE ATRONACN

In breve: è utile, ma puzza un po'.

In *Oblivion* esistono delle creature che possono essere evocate: si chiamano atronach e sono elementali di fuoco e ghiaccio. Con Midas sarà possibile evocare scegliendo tra una varietà ancora maggiore: ci sono atronach di meloni, atronach di zucca e, tra tutti, il nostro favorito è l'atronach di formaggio. Difficile capire come faccia a proteggervi – magari inondando i nemici di gorgonzola o prendendoli a colpi di forme di grana.

WATER GLOBE

In breve: un acquario portatile.

Questo incantesimo è un'ottima idea: crea una grossa sfera d'acqua attorno al bersaglio designato, impedendogli qualsiasi movimento. È molto utile nelle situazioni più difficili, quando state per soccombere: create una sfera d'acqua e potrete andarvene indisturbati, lasciando il nemico a mollo in una specie d'acquario. Abbiamo provato ad attaccare un avversario mentre era intrappolato in acqua, ma non è successo nulla.

CENTURION PRIME

In breve: arrivano i Transformers.

In *Oblivion* non si è mai visto nulla di simile. Usate la vostra magia per evocare Centurion Prime e dietro di voi apparirà un fac-simile abbastanza somigliante al famoso Transformer. Normalmente, è un buon aiuto, visto che può picchiare i nemici, sputare fuoco o paralizzare gli avversari durante il combattimento. Ma selezionatelo come fareste con un cavallo e si trasformerà in un piccolo go-kart per portarvi in giro per Cyrodiil. Cosa ancora più incredibile, se entrate in acqua si trasformerà in un piccolo pedalò. Il codice non è perfetto, quindi a volte potrebbe affondare nel terreno, ma anche così è un'aggiunta incredibilmente ambiziosa, divertente da usare e, nonostante ciò, rappresenta solo una piccola parte di questo Mod.

INSTALLAZIONE

1 Scaricate i file seguendo i link Download all'indirizzo **www.bethsoft.com/bgsforums/index.php?showtopic=761040.**

2 Decomprimente il tutto nella cartella Data, all'interno della cartella in cui avete installato **Oblivion.**

3 Cliccate sull'icona di *Oblivion* sul desktop, selezionate l'opzione **Data Files** e attivate **Midas Magic.**

4 Trovate Midas all'università, prendete il libro degli incantesimi e siete pronti a partire.

IGLOO

In breve: concede qualche minuto per... rinfrescarsi.

Usando questo incantesimo durante un combattimento, farete in modo di creare attorno a voi un igloo, che vi proteggerà tenendo lontani gli avversari per un breve periodo di tempo. È utile se avete bisogno di riprendervi e non avete alternative: create l'igloo, riposate recuperando punti ferita e Mana e, una volta in forma, potrete riprendere il combattimento non appena l'igloo si sarà sciolto.

FORCE BALL

In breve: utile per parcheggiare in città.

Si tratta di uno di quegli incantesimi così ridicolmente potenti, che, per non rovinare l'esperienza di gioco, andrebbero usati con parsimonia. In pratica, fa in modo che dalle vostre mani parta un'onda d'urto in grado di "sparare" via i nemici. Alla prima prova, l'abbiamo usato contro un atronach di fuoco, spedendolo una decina di metri in aria. Quando si è schiantato a terra l'abbiamo rifatto, e ancora e ancora. Alla fine, somigliava più a un fuoco d'artificio. Chiaramente, funziona con tutte le creature.

Mod per Crysis

MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS

Coreani? Alieni? Principianti!

NON c'è da meravigliarsi se i MechWarrior sono caduti in piedi grazie a questo Mod per *Crysis*, specialmente tenuto conto del fatto che hanno tanto di giroscopi e piedoni giganteschi.

La chiusura di FASA Studio, avvenuta nel 2007, avrebbe teoricamente dovuto segnare il destino dei robot da combattimento. Ma estinguerli non è proprio così facile, specialmente considerando che la base di fan della serie "BattleTech", cui si ispirava *MechWorrior*, è stimata attorno ai 25 milioni di persone, alcune delle quali girano con biglietti da visita di Crytek (con il proprio nome sopra, chiaramente).

Come i prodotti della serie *Bottlefield*, *Living Legends* è un gioco di combattimento tra veicoli su vasta scala e in multiplayer, solo che, in questo caso, i veicoli sono Mech: giganteschi robottoni imbottiti di armi. È in parte FPS e in parte simulazione e il sapiente mix tra combattimento meccanizzato e soldati lo porta estremamente vicino al BattleTech originale: l'universo di *MechWorrior*, basato sul gioco da tavolo degli Anni '80 e '90.

In sostanza, la tattica di gioco si può riassumere così: se vi trovate in territorio aperto contro un Mech siete spacciati. Ma attiratelo negli spazi ristretti di una strada cittadina e la storia cambia, e anche parecchio: immaginate delle tattiche di guerriglia contro 17 piani di acciaio. Oppure tese battaglie terra/aria centrate su un paio di unità. Oppure, ancora, "respawnarsi" a 20 chilometri dal cuore dello scontro, sulla vetta di distanti colline, avviluppati dalle scie di missili terra-terra. *Living Legends* promette, infatti, mappe fino a 642 chilometri quadrati.

È vero che parte di questo sa molto di *BF 2142*, il che è comprensibile. Il gioco di DICE è uno dei tanti presenti nel bagaglio dei membri di questo team, e tra gli altri troviamo *Rogue Worrior* e il prossimo *Aliens FPS*. Tra i Mod precedentemente prodotti ne troviamo di dedicati a *Bottlefield* come *Eve of Destruction*, *US Intervention* e, inevitabilmente, *BottleTech 2142*; abbastanza da dare un'idea ben precisa ai 25 componenti del team di ciò che vuole il loro pubblico. "Volevamo fare qualcosa che non fosse ancora stato fatto nell'universo BattleTech", spiega il direttore creativo Daniel 'Kamikaze' Tracy, "e questo significa un gioco con armamenti eterogenei. Quindi, ci siamo trovati in bilico tra il soddisfare i fan e l'attirare nuovi giocatori. Fin dall'inizio, il nostro scopo era di non ricreare *MechWorrior 2, 3* o 4. Ma capiamo come alcuni possano preferire il vecchio stile e quindi abbiamo inserito Solaris Arena, la modalità di scontri nelle arene".

Ammesso e non concesso che riescano a svilupparlo entro i termini prefissati (si parla del novembre 2008), ben pochi riusciranno a obiettare a una suite di così ampio respiro. Di certo, non l'hanno fatto in Microsoft: quelli che detengono i diritti su *MechWorrior* hanno dato a questo progetto il pieno supporto. Considerato quanto suoni spettacolare, è difficile dare loro torto.

■ *Legends* è uno dei soli quattro Mod avviati e supportati mentre *Crysis* era ancora in beta.

GENERE: SPARATUTTO

GEARS OF WAR

La guerra online tra COG e Locuste arriva anche su PC.

LIVE

■ Per muoversi rapidamente, è consigliato l'utilizzo della corsa.

■ Le modalità di gioco basate sulla cattura di obiettivi offrono molte emozioni.

PC VS PC

IL GEMELLO PIÙ BELLO

- **Casa:** Microsoft
- **Sviluppatore:** Epic Games
- **Distributore:** Microsoft
- **Provato su:** Nat 07_8½
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 12 GB HD, DVD-ROM, Banda Larga
- **Internet:** www.gearsofwar.com

"Propone meccaniche interessanti negli scontri online"

SONO pochi gli sviluppatori che possono vantare il merito di aver scritto parte della storia videoludica per PC. I ragazzi di Epic appartengono a questa categoria, soprattutto grazie alla serie *Unreal*. Dopo circa un anno di attesa, ecco che il loro *Gears of War* sbarca anche sulla nostra amata piattaforma di gioco, in seguito al successo ottenuto su Xbox 360.

In questa pagina approfondiamo l'aspetto multiplayer di *Gears of War*. Mettiamo subito in chiaro che non siamo di fronte a una semplice conversione, ma, come per il single player, ci sono dei validi contenuti esclusivi; più precisamente: 3 nuove mappe e una modalità inedita, King of the hill. L'offerta generale, quindi, è di cinque tipologie di gioco e 19 mappe: non ci si può proprio lamentare.

Le cinque modalità (tutte basate su un 4 contro 4) consistono in Zona di guerra, Esecuzione, Assassinio, Annex e King of the hill. La prima è un deathmatch a squadre, e la seconda una semplice variante in cui i giocatori che vengono abbattuti possono essere rianimati dai compagni: particolare, questo, in grado di modificare profondamente il ritmo e le meccaniche di una partita. Assassinio è la classica modalità in cui un membro di ognuno dei due team veste i panni del Leader, e l'unico scopo è la sua uccisione; infine, Annex e King of the Hill sono le uniche a contemplare la rinascita durante il match, essendo due varianti improntate alla cattura di obiettivi: nella prima, devono essere conquistati in successione fino al raggiungimento del punteggio massimo stabilito; nella seconda, invece, c'è una singola zona dove concentrare gli sforzi, ed è necessario rimanere all'interno di essa per continuare ad accumulare punti. Da segnalare anche la possibilità di affrontare l'intera campagna single player online, insieme a un altro giocatore – una delle esperienze più divertenti che questo titolo sia in grado di offrire.

Tutta la porzione multiplayer di *Gears of War* si appoggia al servizio Microsoft LIVE, già affermato su Xbox. Ciò, sebbene presenti il vantaggio di "unificare" la comunità di giocatori grazie a funzioni come lista amici, chat integrata e obiettivi, può risultare limitante nei confronti della libertà tipica del mondo PC. LIVE offre due servizi diversi, uno gratuito e l'altro a pagamento: Silver e Gold. Un giocatore non pagante è limitato in molti aspetti, ma è in grado di usufruire dell'esperienza di base (ne parliamo più approfonditamente in uno spazio apposito, in questa pagina).

Gears of War è divertente e propone meccaniche interessanti negli scontri online, ma non sta ricevendo la meritata attenzione dal popolo della Rete proprio per via di un sistema "imposto" (il LIVE), che, nonostante funzioni bene, ne limita il potenziale.

VERDETTO

★★★☆☆

L'esperienza multiplayer di *Gears of War* è appagante, ma soffre di una scelta, quella di usare LIVE, poco popolare nell'universo PC.

Gioco da tavolo

AGE OF EMPIRES III: THE AGE OF DISCOVERY

Il nostro Gabriele Trovato continua nelle sue dettagliate analisi sulle conversione dei videogiochi dal PC ai tavoli casalinghi.

L'America occupa solo la parte sinistra del tabellone.

La monete del gioco sono ottime riproduzioni dei pezzi da otto spagnoli.

Casa: Tropical Games
Internet: www.tropical-games.com
Prezzo: € 45

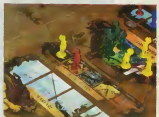
IL marchio è uno dei più prestigiosi tra le serie videoludiche, sinonimo di qualità indipendentemente dal periodo su cui ogni capitolo è incentrato.

Della conversione a "gioco da tavolo" dell'ultimo titolo – *Age of Empires III: The Age of Discovery* – si è occupata Tropical Games. Dietro questo nuovo nome, in realtà, si cela Glenn Drover, il designer di Eagle Games, società fallita l'anno scorso. La prima impressione su "Age of Empires III" è molto positiva: la plancia di gioco è molto grande e mostra, nella metà sinistra, l'America, divisa in territori sullo stile della versione per PC; a destra ci sono una serie di spazi la cui funzione verrà analizzata in seguito. Le miniature, a nostro avviso, non raggiungono i livelli di altre produzioni firmate Eagle Games, tranne per la caravella, un piccolo capolavoro. I soldi, invece, meritano un discorso a parte: sono riproduzioni in plastica dei dollari spagnoli, detti comunemente "pezzi da otto"!

L'impatto con le regole è decisamente strano. Sarà che non sono spiegate bene nel manuale (il gioco è in inglese, ma le istruzioni in italiano sono scaricabili da: **www.boardgamegeek.com/boardgame/22545**), ma al primo approccio appaiono tutt'altro che intuitive. Tale impressione, comunque soggettiva, si rivela ininfluente: le regole, una volta apprese, funzionano molto bene e danno uno stampo "europeo" al gioco, ovvero con una struttura ben definita e sapientemente calibrata, offrendo diverse vie che portano alla vittoria, pochi tempi morti e una bassa componente aleatoria. Non c'è dubbio che "Age of Empires III: The Age of Discovery" rispetti in pieno questa definizione.

Di base, ogni giocatore ha 5 coloni in mano ogni turno e, in certe situazioni, degli specialisti che hanno abilità particolari, come missionari e soldati. Ognuno, a turno, posiziona un'unità in uno dei box laterali disegnati sulla tavola, che corrispondono al popolamento dei territori conosciuti, alla guerra, all'acquisto di edifici, alle scoperte di nuove zone e ad altre azioni ancora. Quando tutti hanno terminato il proprio turno, tutte queste "contese" vengono risolte in base all'ordine di posizionamento delle unità e della loro quantità. Per esempio, le pedine "spese" sul box "Molo" partono per l'America, mentre sui box "Specialisti" assicurano la disponibilità di mercanti, missionari o altri tipi di unità al turno successivo. È previsto un numero limitato di turni (8) e il controllo delle ricchezze del Nuovo Mondo (che è lo scopo del gioco) è ottenibile improntando la partita sulla supremazia militare, sul commercio, sulla colonizzazione o con uno stile ibrido. Tutto questo senza mai ricorrere ai dadi. Soltanto le vostre azioni influenzeranno il corso della partita e vorrete rigiocare soltanto per provare soluzioni diverse.

Come per "Age of Mythology", è difficile trovare dei difetti al prodotto di Tropical Games e sono pochi gli aspetti migliorabili: la caratterizzazione delle nazioni (distinte solo dal colore delle unità) e delle battaglie (fin troppo semplificate e poco utili). Inoltre, calcolando la distanza di anni luce dalla versione PC, si poteva benissimo chiamare il gioco "Nuovo Mondo" o, meglio ancora, "Colonization". GIOCHI COMPUTER

VERDETTO
I solidi meccanismi di gioco e l'elevata qualità della componentistica conferiscono ad "Age of Empires III: The Age of Discovery" tutte le potenzialità per diventare un classico.

Dal Sol Levante

LE ISOLE FELICI

In Giappone, le comunità online funzionano in modo diverso rispetto a quelle occidentali.

INVIATO DAL GIAPPONE

Le imperdibili cronache dal Giappone sono a cure di Jonti Davies, l'inviato di GMC che esplora per voi l'Oriente misterioso.

Le battaglie a colpi di magia di *Schmid Diva* inizieranno nei primi mesi del 2008.

IN Giappone, il fenomeno MySpace non ha avuto successo e tutte le comunità online sono riconducibili al servizio Mixi (www.mixi.jp). Chi scrive ne ha fatto parte per un paio di anni, e vi può confermare che è sicuramente più amichevole e meno "casinaro" di MySpace.

In Mixi è possibile trovare comunità accoglienti dedicate a qualsiasi argomento, non importa quanto sia di nicchia. La domanda sorge spontanea: ce ne sono anche per i videogiocatori? Namco sembrerebbe avere la risposta giusta con il suo *Dig Dug Island*, un'isola tropicale online basata su classico gioco arcade del 1980 realizzato dalla stessa casa giapponese. In *Dig Dug Island* gli utenti possono provare alcune versioni 3D del titolo originale, sfruttando una buona varietà di modalità e avendo modo di sfidare altri giocatori. Il cuore di *Dig Dug Island*, però, è la sua funzione My Land, in cui l'utente potrà avere la propria isola dei sogni e invitare amici per divertirsi o rilassarsi. Si tratta di un'idea innovativa e che potrebbe avere un certo successo presso lè comunità online di tutto il mondo. *Dig Dug Island*, al momento, è in fase di test, ma dovrebbe essere disponibile nei prossimi mesi. Vi consigliamo caldamente di fargli una visita.

L'isola tropicale proposta da Namco è datata 1980, l'anno in cui la software house giapponese pubblicò l'originale arcade.

Un altro titolo interessante che sta entrando in fase di beta testing è *Schmid Diva*, nome che cela un gioco multiplayer online di stampo coreano, in cui i partecipanti si affrontano in battaglie a colpi di magia cercando di salire di livello. Si tratta di un gioco di ruolo di vecchia scuola (dalla visuale isometrica) con un comparto grafico particolare. È destinato a essere un clamoroso successo in Giappone, merito soprattutto della sua natura competitiva che dovrebbe esaltare i videogiocatori del Sol Levante, permettendo loro una buona personalizzazione dei propri alter ego virtuali e di scatenarli in scontri epici contro gli altri giocatori.

Anche *Arad* vanta una storia e una struttura simili a quelle di simile di *Schmid Diva* e, per la cronaca, è stata pianificata per quest'anno una tappa internazionale e un campionato Giappone-Corea. L'ingresso nel torneo sarà consentito solo ai giocatori che raggiungeranno un certo livello e siamo sicuri che questa scelta alimenterà la determinazione degli appassionati giapponesi e coreani per progredire in *Arad*. La dedizione di alcuni giocatori asiatici raggiunge, a volte, livelli spaventosi, con risultati in certi casi deprecabili per la stessa salute. Mixi è decisamente più gestibile (come tempo) rispetto a un qualsiasi titolo online giapponese o coreano, e non rovinerà certo la vostra vita familiare/affettiva. In pochi istanti ci si collega, si vede cosa c'è di nuovo e ci si disconnette: un'operazione che vi richiederà al massimo una manciata di minuti. Se non presterete attenzione, passerete troppo tempo in *Dig Dug Island*. Ma se siete in un bel posto in cui stare, dopo tutto...

È IL MOMENTO DI UN "BE MOUSE"!

Il celebre gioco musicale di Konami *Pop'n Music* (in cui si devono premere dei pulsanti colorati al ritmo di "Japan Pop") è ormai in dirittura d'arrivo per Windows. Per la precisione, si parla del mese di marzo. Verrà inclusa anche una speciale periferica (chiamata per l'appunto Be-Mouse), che sarà una perfetta replica di quella presente nella versione per sala giochi. Si tratta di un mouse che ha al suo interno una serie di bottoni colorati da premere. Insomma, un oggetto da collezionisti.

Il mouse definitivo, l'ideale per far morire d'invidia i vostri colleghi di lavoro!

Mondi virtuali

ANNO NUOVO, VITA ONLINE NUOVA

Il panorama virtuale: uno sguardo al 2007 e qualche previsione per il 2008.

IL 2007 è stato un anno molto importante per l'online, soprattutto per come i 12 mesi appena trascorsi sono stati in grado, per la prima volta da anni, di non proporre alcunché di significativo nel settore.

Certo, alcune iniziative politiche e di sensibilizzazione sociale organizzate a livello nazionale attraverso la Rete hanno avuto un successo tale, da attrarre l'interesse anche dei media stranieri, mentre in quelli generalisti autarchici (forse per reazione) non sono mancate le solite stupidaggini a catena su "Internet e videogiochi: rovina della gioventù moderna" (un atteggiamento in parte positivo, visto che ha definitivamente convinto molti a rivolgersi alla Rete o alle riviste specializzate per avere un'informazione quantomeno corretta). Non essendo nostro compito di occuparci di queste faccende socio-politico-massmediatiche, ci resta poco da dire nel momento in cui la nostra attenzione si rivolge al 2007 nel tentativo di trarne un bilancio. *World of Warcraft* resta il MMORPG più giocato del sistema solare, *Lord of the Rings Online* si è rivelato un successo al di là delle aspettative, *Guild Wars* mantiene una posizione di tutto rispetto, e con l'espansione *Eye of the North* ha gettato le basi per *Guild Wars 2*.

Un occhio alle statistiche mostra come siano aumentati i giochi senza canone (come *RF Online*: **www.rf-onlinegame.com**) sebbene molti di essi "aggirino" tale apparenza con la possibilità (formalmente "facoltativa", ma pressoché necessaria se si vuole procedere oltre un certo punto) di acquistare, con denaro vero, equipaggiamenti, abilità e altri benefici per i nostri personaggi. Quanti di questi titoli riusciranno a sopravvivere, nel mondo competitivo dei moderni giochi online resta un mistero, ma è senz'altro interessante notare come perfino Ubisoft intenda creare un MMO (un gioco multiplayer online) gratuito basato sulla sua serie di successo *Might & Magic* e intitolato *Heroes of Might & Magic Kingdoms* (**http://hommkingdoms.com**). L'obiettivo sarà, per una volta, non andare in giro a uccidere mostri e completare quest, ma gestire un regno. E, parlando di misteri, praticamente nessuno riesce a dare una valutazione certa su come stia andando l'esperimento *Second Life*. Vero, se ne è parlato tantissimo, e società operanti in settori che vanno dalla tecnologia informatica alla moda lo hanno perfino utilizzato come spazio per presentare i propri prodotti; ma questi eventi non sono

BOMBA DELL'ANNO

La prima [illegible] 2007" va, almeno nel settore dell'online, alla notizia della fusione tra Activision e Blizzard – comunicata dalle due società nel dicembre 2007. Aggiungete le voci, confermate, sul nuovo e misterioso MMORPG in lavorazione in casa Blizzard, mescolate con le "firme" di successo che Activision porta con sé nell'accordo (*Call of Duty* e *Guitar Hero* su tutte), spolverate il tutto con la grande attesa che circonda *StarCraft 2* di Blizzard, e otterrete un composto alchemico davvero esplosivo. Non vediamo l'ora di affrontare online gli Orchi della Wehrmacht con le nostre Laserguitar "Hendrix Mk. 13"!

Tenendo fede al suo nome, *Fury* ha travolto gli sviluppatori di Auran in meno di sessanta giorni.

Fate l'amore e *World of Warcraft*!

Veramente tutti i giocatori di MMORPG sono adolescenti brufolosi antisociali con tendenze omicide verso la nonna? Secondo gli estratti di una ricerca eseguita dalla Nottingham Trent University, e pubblicati nell'agosto del 2007 almeno una di queste cose non è vera. OK, vi sveliamo quale: l'antisocialità. Stando allo studio, condotto su un campione di circa 1.000 giocatori provenienti da tutto il mondo, "le amicizie online nascono con estrema frequenza, e [illegible] molto durature. Le più profonde tra esse hanno il 50% di possibilità di condurre a un incontro anche nella vita reale, e ben il 10% finisce con il trasformarsi in una relazione affettiva fissa". I 1.000 giocatori sono stati appositamente selezionati tra coloro che dedicano molto tempo al gioco online, con una media di quasi 23 ore a settimana per ognuno di essi. Le ragioni indicate per spiegare tale fenomeno di socializzazione sono molto semplici e includono il "poter parlare di problemi personali con persone non appartenenti alla propria sfera quotidiana, nonché in un ambiente anonimo e protetto" e, una volta che l'altro ha dimostrato qualità concrete di sensibilità e affidabilità, "il desiderio di conoscerlo meglio". Lo studio completo, intitolato "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Games" ("Interazioni Sociali nei MMORPG) è stato diffuso nel numero di agosto 2007 del "Journal of CyberPsychology and Behavior" (disponibile anche online in formato .PDF sul sito **www.liebertonline.com/cpb**, ma solo per gli abbonati alla pubblicazione). Un commento del sito online "Joystiq" può, invece, essere rinvenuto (gratuitamente) al link **www.joystiq.com/2007/08/15/study-shows-mmos-help-make-friends-and-lovers/**

Nel 2008, Ubisoft consentirà a tutti di gestire un regno online gratuitamente con *Heroes of Might & Magic Kingdoms*.

bastati per elevarlo al di sopra della qualifica di "fenomeno di costume". Il 2008 ci dirà se il grande esperimento di realtà alternativa è qui per restare.

Il fenomeno "dell'Online", almeno sotto l'aspetto ludico, ha intanto attratto sempre di più l'attenzione di organi di informazione come la "CNN", la "BBC" e "Newsweek". In particolare, quest'ultimo settimanale, stimolato dalla fusione tra Activision e Blizzard, ha analizzato gli aspetti economici del settore. Per dare un'idea di quanto *World of Worcroft* "pesi" nell'attuale panorama videoludico internazionale, secondo Newsweek ben il 25% dei profitti del nuovo conglomerato deriverà dagli abbonamenti a *WoW*. Nessuno ignora il fatto che, malgrado il recente accesso a nuovi "territori" (come la versione di *WoW* in russo) e una nuova espansione in arrivo, si stia parlando di un titolo che nel 2008 compirà 4 anni. Per questo, è ormai confermata la messa in lavorazione da parte di Blizzard di "un MMORPG di nuova generazione". *World of Storcroft*?

Qualunque sarà l'argomento, esso dovrà vedersela con alcuni "pesi massimi" ormai in dirittura d'arrivo: *Warhammer Online* e *Age of Conon* sopra a tutti, senza dimenticare *Guild Wars 2*. E poi c'è un altro "MMORPG di nuova generazione" che sta suscitando grossa attesa: il gioco che BioWare ha annunciato da ormai diverso tempo e che ora, dopo l'acquisizione della società da parte di EA, è entrato a fare parte del "line up" del colosso videoludico. Sarà basato su una delle proprietà intellettuali già esistenti o, come affermano alcuni, potrebbe trarre le proprie radici dal successo ottenuto da BioWare con la serie *Knights of the Old Republic*, rivelandosi il nuovo MMORPG di "Star Wars" dopo la difficile e zoppicante esperienza avuta da Sony con il suo *Stor Wars Galoxies*?

A questa e altre domande solo il tempo darà risposta - e noi di GMC. Come sempre, saremo lì nelle trincee virtuali per fornirvi tutte le news dal mondo della Rete.

POLVERI BAGNATE DELL'ANNO

Lo sapevate che il MMOPRPG *Fury*, dell'australiana Auran (nota per la serie di simulatori ferroviari *Trainz*) avrebbe dovuto rivoluzionare il mercato? Nemmeno noi. E neanche continua a saperlo il pubblico, visto che *Fury*, oltre a essersi buscato un bel 4½ su GMC di gennaio e guadagnato il titolo di "peggior MMORPG del 2007" (fonte: "Gamerankings.com") è riuscito nella straordinaria impresa di affossare una società vecchia di dodici anni (Auran era stata fondata nel 1995) in meno di due mesi. *Fury* è stato lanciato il 16 ottobre 2007, mentre Auran è entrata in "amministrazione controllata" il 13 dicembre 2007. Al momento in cui andiamo in stampa, il "rivoluzionario MMORPG" può essere scaricato e giocato gratuitamente collegandosi al sito: **http://unleashthefury.com/**

Conan il Barbaro entrerà in campo a sfidare *World of Warcraft* in *Age of Conan*; noi ci accontenteremmo di un rilancio dei romanzi a lui dedicati.

Lo scivolone dell'anno

Pur non avendo un profilo elevato quanto *World of Warcraft* o *Guild Wars*, il MMORPG fantascientifico *EVE Online* (**www.eve-online.com**) ha saputo conquistarsi un folto seguito di ammiratori - grazie al suo vastissimo universo virtuale che consente ai partecipanti di creare, nel tempo, gilde che vanno da potentissime megacorporazioni a temuti "cartelli" criminali intergalattici. Peccato che uno degli aggiornamenti più attesi, chiamato "Trinity", che avrebbe dovuto rivoluzionare la grafica del gioco, contenesse un piccolo errore: il programma di installazione, a causa di una banale svista, cancellava il file "boot.ini" non di *EVE*, ma di Windows! Come risultato, molti giocatori hanno riavviato il PC solo per scoprire di essersi ritrovati senza sistema operativo. L'errore è stato rapidamente corretto, ma non prima che i programmatori di CCP vincessero il premio "Rileggi sempre tutto bene" per il 2007.

Riuscirà *Warhammer Online* a fare concorrenza a... uhm... *Age of Conan*? (di citare *WoW* una didascalia sì e una no non abbiamo voglia).

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti.
Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@spree.it.
Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina.
Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD.
Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione dei driver aggiornati.
Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC.
Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

GdR

THE WITCHER

Polonia patria delle imprese fantasy? Sembra proprio di sì.

DALLA fantasia dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski prendono vita le avventure del mutante Geralt, un mago-guerriero appartenente alla casta dei Witcher che si muove, privo di memoria, in un mondo fantasy dominato da alchimia e stregoneria.

Il demo può essere affrontato secondo tre diversi livelli di difficoltà. Se in modalità "Facile" i combattimenti sono poco impegnativi e l'uso dell'alchimia non è necessario, con l'aumentare del livello di difficoltà le abilità magiche diventeranno sempre più importanti. Dopo aver selezionato il livello di sfida, dovrete decidere quale configurazione di comandi utilizzare: quella che richiede l'utilizzo del mouse o quella che coinvolge sia il mouse, sia la tastiera (quest'ultima è destinata agli utenti più esperti). La porzione di gioco proposta è costituita dal prologo e dal primo atto dell'avventura.

Per eseguire l'installazione del demo di *The Witcher*, è necessario accettare i termini del contratto di licenza e scegliere fra la procedura Easy o quella Custom. Scegliete la prima per avviare l'installazione automatica e, una volta terminata la procedura, avviate il demo accedendo al percorso **Programmi\The Witcher Demo\Start The Witcher Demo.** Il programma, infatti, non crea un collegamento sul desktop: se lo desiderate, potete ovviare al problema cliccando con il tasto destro su **Programmi\The Witcher Demo\Start The Witcher Demo** per selezionare l'opzione **invia a – Desktop (crea collegamento).**
All'interno della cartella di installazione, troverete anche il manuale in inglese in formato pdf. Il manuale è accessibile anche dal menu principale del gioco presente nella prima schermata di avvio.

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere controllato grazie al solo mouse o tramite mouse e tastiera

Casa: Atari
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Il protagonista è un mutante privo di memoria: riacquisterà i suoi ricordi proseguendo nell'avventura.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **The Witcher Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

RTS

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

Guerra in espansione sul fronte europeo.

VERSIONE demo per l'espansione "stand alone" (installabile, cioè, senza che sia necessaria la presenza del gioco base) del notevole *Company of Heroes*, RTS storico sviluppato da Relic Entertainment.

Il demo mette a disposizione del giocatore un tutorial suddiviso per argomenti, indispensabile per imparare le tattiche di base e parte di quelle più avanzate. Per mettere alla prova le vostre abilità sul campo di battaglia vero e proprio, avrete modo di dare il meglio di voi nelle prime due missioni della campagna Operation Market Garden. L'azione avrà luogo nella località Wolfheze, Paesi Bassi, nel settembre 1944. Per adattare il livello di sfida alle vostre capacità, potrete scegliere fra quattro diversi gradi di difficoltà, che vanno da facile a esperto. Per via delle ingenti dimensione del demo (circa due giga), in modo da installarlo agevolmente, è consigliabile selezionare "Esplora" dall'interfaccia del DVD e copiare il file **en_cohof_demo_setup** sul vostro hard disk. Una volta terminata la procedura di copia, eseguite il file: il programma di installazione verificherà che i requisiti del vostro PC soddisfino quelli richiesti. Accettate, quindi, i termini di licenza e cliccate su **Change** se desiderate modificare alcune impostazioni di installazione, come l'eventuale creazione di un collegamento sul desktop, o l'inserimento del gioco fra i programmi riconosciuti come "sicuri" dal vostro firewall.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere interamente controllato tramite mouse

Casa: THQ
Requisiti: CPU 2.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\THQ\Company of Heroes - Opposing Fronts Demo\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione. Accettate la rimozione di tutti i componenti spuntando l'apposita casella presente nella schermata di avvio della disinstallazione

Dedicare qualche minuto al tutorial è una scelta utile per comprendere le meccaniche di gioco.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Ben sette giochi shareware con cui passare il tempo fra un impegno e l'altro. Due di essi sono liberamente ispirati a Zumo (*Svetograd* e *Mythic Pearls*) e altri ancora propongono tabelloni di gioco con tasselli ed elementi uguali da abbinare. Per trovare qualcosa di più originale, basta provare *Aerial Antics*, mentre i nostalgici degli sparatutto si divertiranno con *Space Strike*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con le vostra avventura preferite? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre al materiale aggiuntivo per *Titan Quest*, il gioco allegato a questo numero di GMC, nella sezione del DVD occupata dagli add on troverete un'interessante Mod per *Half-Life 2*, che consente di provare alcune mappe di *CounterStrike Source*. Per finire, non dimentichiamo anche l'SDK di *Enemy Territory: Quake Wars* grazie al quale creare delle mappe personalizzate.

Video dedicato a *Devil May Cry 4*, il gioco d'azione firmato Capcom disponibile anche su PC, dopo il successo ottenuto su console. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol di *PES*, che in questo periodo si stanno prendendo qualche mese di pausa, l'indirizzo cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@sprea.it

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI KANE & LYNCH DEAD MEN E MOLTI ALTRI!

Gestionale cittadino

CITY LIFE 2008

Nuova versione di City Life, aggiornata all'anno appena iniziato.

DEMO in lingua inglese per il gestionale urbanistico sviluppato da Monte Cristo.

Questa versione dimostrativa di *City Life 2008* contiene un approfondito tutorial in 10 capitoli, con ulteriori sotto-paragrafi organizzati per tema, e permette l'accesso alla modalità Scenario (l'editor e la modalità libera non sono disponibili). L'unica regione selezionabile per cimentarvi nell'impresa è quella temperata, una delle cinque presenti nel gioco completo – che prevede anche quella tropicale, assolata, canyon e montagnosa. Presso la regione di Rocky Lake, l'unica presente nel demo, avrete modo di scegliere uno degli insediamenti disponibili, a seconda che preferiate o meno la vicinanza all'acqua. Conseguendo uno dei tre obiettivi proposti, indicati da chiavi di color oro, argento o bronzo, avrete modo di sbloccare l'accesso alle zone circostanti, che offrono un livello di sfida più elevato. Per ottenere una delle tre chiavi, dovrete soddisfare alcune condizioni indicate cliccando sulle icone nell'angolo in alto a destra del monitor, dalla schermata di selezione della mappa.

COMANDI PRINCIPALI
L'accesso a tutte le opzioni per gestire la vostra città è gestibile tramite mouse.

Casa **Gestionale cittadino**
Requisiti **CPU 2.5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Monte Cristo\City Life 2008 Demo\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

L'interfaccia di gioco è ricca di opzioni con cui prendere dimestichezza.

Piattaforme 3D

ASTERIX ALLE OLIMPIADI

Fra Galli e Romani scoppia anche la rivalità olimpionica.

Il salto in lungo è la prima specialità olimpica da affrontare.

IN occasione delle Olimpiadi del 2008, arrivano su piccolo e grande schermo le avventure sportive di Asterix.

Il gioco consiste in una raccolta di minigiochi che vedono il nostro eroe impegnato a conquistare la medaglia d'oro in una serie di competizioni che vanno dalla corsa al salto in lungo. La versione demo proposta all'interno del DVD vi permetterà di affrontare sessioni di gioco della durata massima di sei minuti, sufficienti per cimentarsi in un paio di specialità olimpiche. Il demo di *Asterix alle Olimpiadi* è disponibile anche in lingua italiana e permette di giocare anche in due sullo stesso computer condividendo, se necessario, i comandi su tastiera. Per leggere la recensione del gioco completo, andate a pagina 104 di questo numero di GMC.

TASTI FRECCIA –
– Prendi
– Parata

Casa **Atari**
Requisiti **CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Programmi\Atari\Asterix alle Olimpiadi Demo\Rimuovi Asterix alle Olimpiadi Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

FPS

TIMESHIFT

Demo multigiocatore per lo sparatutto "temporale" di Saber Interactive.

DOPO avervi proposto una versione dimostrativa di *Timeshift* per giocatore singolo, ecco il demo che contiene, in aggiunta, anche la modalità multiplayer.

Timeshift è uno sparatutto in soggettiva che consente al giocatore di manipolare il tempo, ed è stato recensito sul numero di Natale di GMC. Grazie al demo multigiocatore, oltre a poter provare un assaggio dell'avventura principale, potrete infatti cimentarvi in partite via Internet o LAN che mettono a disposizione le modalità Deathmatch, Cattura la bandiera e Re del tempo. Le mappe in cui dar via al massacro di gruppo sono Guerriglia in trincea e Dati corrotti, rispettivamente per un numero di partecipanti che va da 8 a 16 e da 4 a 10. Per installare il demo, selezionate la lingua italiana, scorrete fino in fondo il contratto di licenza e accettatene le condizioni.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D Movimento
SPAZIO – Salto
C – Abbassati
Q – Granata
X – Usa
PULS. DESTRO/SIN. MOUSE – Attacco

Casa: **Sierra Entertainment**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

La modalità multiplayer mette a disposizione due mappe diverse.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Sierra Entertainment\TimeShift MP Demo\Disinstalla TimeShift** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti gli elementi.

Driver

AMD/ATI Catalyst 7.12
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyzer V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.81
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 SR-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

MOD PER HALF-LIFE 2 HL 2 - CSS SCI-FI V2.1

Half-Life 2 *incontra* Counterstrike: Source..

Mod per giocatore singolo dedicato a *Half-Life 2* che vi permetterà di affrontare ventisette missioni nelle mappe di *CounterStrike: Source*.

Dodici mappe sono personalizzate, mentre le restanti quindici sono quelle originali del gioco. Le prime sono Beirut, Harvest, Xcom, Ancient Town, Battleship, Biolab O, Blue Corridor, Lochs, Monach, Nightfever, Toxin e Venice. Le mappe originali proposte, invece, sono: Assault, Militia, Office, Aztec, Cobble, Chateau, Dust, Dust 2, Inferno, Nuke, Piranesi, Port, Prodigy, Tides e Train.
Gli obiettivi da conseguire in queste missioni riguardano l'eliminazione dei Combine o il salvataggio degli ostaggi, ma sono previsti anche scopi aggiuntivi, come il ritrovamento di una particolare arma e il salvataggio (o l'eliminazione) di un personaggio non giocante. Fra i nemici da affrontare possiamo enumerare elicotteri, gunship e Strider. Se desiderate saperne di più, date un'occhiata alle pagine della rubrica Next Level, sezione Area Download.

HALF-LIFE 2

HALF-LIFE 2

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS SDK V1.2R

Versione beta per l'editor di mappe e Mod per lo sparatutto multiplayer *Enemy Territory*. Il file contiene tutti i tool di sviluppo del gioco (editWorld, MegaTexture editor, Stam-Editor, Atmosphere Editor, Texture Sheet editor e MegaBuild), il codice sorgente, alcune mappe di esempio e modelli assortiti, e gli script del gioco originale.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER TITAN QUEST

Al manuale in italiano e in formato PDF di *Titan Quest*, il gioco allegato a questo numero di GMC, si aggiungono la patch più aggiornata e tre Mod assolutamente da non perdere.

TITAN QUEST

Patch

BIOSHOCK V1.1

Aggiornamento ufficiale che riguarda esclusivamente le versioni confezionate del gioco: aggiunge il supporto per Matrox TripleHead2Go, risolve problemi relativi ai sottotitoli e apporta altre modifiche minori al gameplay.

GUITAR HERO III: LEGEROS OF ROCK V1.1

Prima patch per il gioco musicale di Activision, che corregge vari bug, aggiunge opzioni per grafica e controlli e il coop quickplay in ambito multigiocatore.

GEARS OF WAR V1.1

Patch per l'ottimo *Gears of War*, che si occupa di correggere dei problemi di prestazioni e altri legati agli aggiornamenti di Games for Windows – LIVE.

UNREAL TOURNAMENT 3 V1.1

File di aggiornamento per le edizioni europee di *Unreal Tournament 3*, che porta il gioco alla versione 1.1 e, fra le altre cose, attua modifiche al gameplay, all'Intelligenza Artificiale, all'interfaccia e alla gestione del server.

UNIVERESE AT WAR: EARTH ASSAULT PATCH 1

Prima patch ufficiale per lo strategico in tempo reale di Petroglyph, che modifica il bilanciamento e la giocabilità attuando una massiccia serie di correzioni.

UNREAL TOURNAMENT 3

CALL OF DUTY 4 V1.4

Nuova patch per l'ultimo capitolo della serie *Call of Duty* che, oltre a correggere alcuni bug e apportare altre migliorie minori, aggiunge una versione invernale della mappa Crash (Winter Crash, per l'appunto).

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE V1.5.3596

Aggiornamento per l'espansione di *Supreme Commander* che porta il gioco dalla versione 1.5.3596 alla 1.5.3598 e attua varie modifiche al bilanciamento.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

BIOSHOCK

Shareware

Lost Treasures of [illegible]

Aiutate il professore Jack Foster a ritrovare la sua amata Alicia, scomparsa dopo un'importante scoperta archeologica. Per proseguire, di livello in livello, dovrete distruggere i tasselli dorati toccando con il puntatore del mouse gli elementi simili che si trovano adiacenti. Le due modalità disponibili sono Avventura, in cui conta anche il fattore tempo, e Relax.

Svetlograd

Un'invasione di imp colorati ha messo a soqquadro Svetlograd. Provate a liberarla da queste fastidiose creature sparandole con un cannone, in modo da abbinarle in gruppi di tre dello stesso colore e farle, così, sparire. La struttura di gioco ricorda da vicino *Zuma*, ma con in più la possibilità di acquistare dei potenziamenti presso un apposito negozio.

Space Strike

Uno sparatutto vecchio stile a bordo di navette spaziali, da provare per un massimo di sessanta minuti. Potrete scegliere il livello di difficoltà preferito scegliendo fra cinque, che vanno da "facile" a "incubo"! Affrontate gli alieni che minacciano la razza umana, sterminandoli usando tutte le armi tecnologiche messe a disposizione della vostra astronave.

Mythic Pearls

Un'ennesima variante dell'immortale *Zuma*, che condivide con il già citato *Svetlograd* (vedi poche righe più sopra) la necessità di formare gruppi di tre elementi dello stesso colore per interrompere l'avanzare della catena. In questo caso, però, al posto dei pelosi imp avremo delle sfere e una struttura di gioco più classica e lineare.

Cradle of Persia

Ricostruite le sfarzose dimore dei principi persiani che sono state irrimediabilmente inghiottite dalla sabbia: per riuscirci, dovrete abbinare gemme dello stesso tipo toccando con il mouse tutte le pietre preziose uguali che si trovano attigue le une alle altre. Un puzzle game divertente e da provare se siete appassionati del genere.

Jewel Match Winter Wonderland

Questo puzzle game all'insegna della neve e delle temperature sotto zero vi ricorderà le feste natalizie. Scambiate la posizione di due tessere attigue per formare gruppi di tre o più elementi uguali, in modo da liberare il tabellone di gioco dai pezzi di ghiaccio. Potrete scegliere fra una modalità di gioco a tempo e una "senza fretta".

Aerial Antics

Se volare è sempre stato uno dei vostri desideri, perché non provare a vivere questa esperienza in maniera virtuale con Aerial Amtics? Armati di uno zainetto a reazione, potrete volteggiare nei cieli cittadini per un'ora, cercando di stabilizzare al meglio la traiettoria per raggiungere con la maggior precisione possibile gli obiettivi posizionati nello scenario.

Video

Devil May Cry 4

Gorgoni, minotauri e titani: dura la vita per un eroe greco.

guida al

GIOCO COMPLETO

TITAN QUEST

Come giocare

Per giocare a *Titan Quest* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Titan Quest**. Fatto questo, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > THQ > Titan Quest > Titan Quest.** Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD sia inserito nel lettore.

Il manuale

Troverete il manuale completo di *Titan Quest* seguendo il percorso **C:\Programmi\THQ\Titan Quest\Manual\TQManual_IT.** Si tratta di un file in PDF tutto in italiano, di una trentina di pagine che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale programma non fosse già presente sul vostro PC potete installarlo utilizzando l'installer presente nella cartella **Adobe Acrobat\5.0.5\acrobat reader Installer\Italian** che si trova all'interno del DVD di gioco). Per maggior sicurezza, troverete il manuale in italiano anche nella directory dedicata ai contenuti aggiuntivi del gioco completo, presente nel DVD demo. Sempre nel DVD demo, all'interno della sezione Utility, abbiamo inserito anche la versione più aggiornata di Acrobat Reader.

La lingua

Titan Quest è in italiano, manuale e testi schermo compresi. I dialoghi, così come le sequenze di intermezzo, sono invece recitati in inglese, senza sottotitoli nella nostra lingua. Non preoccupatevi, però, riuscirete a capire perfettamente cosa fare anche senza conoscere l'idioma di Albione.

I giochi di ruolo d'azione rappresentano uno dei generi più amati di tutti i tempi. Dal primo *Diablo*, il mercato videoludico è stato invaso da un gran numero di titoli che, pur con una struttura similare, presentavano ambientazioni, trame e personaggi differenti. Tra tutti questi, però, pochi possono competere con il perfetto connubio tra semplicità e profondità offerto da *Titan Quest*.

Una volta creato il vostro alter ego digitale, infatti, verrete catapultati nell'antica Grecia, con il compito di trovare ed eliminare i titani che si sono ribellati di nuovo al volere di Zeus. Non esistono classi né specializzazioni in *Titan Quest*, ma solo Maestrie. In tutto ce ne sono otto (Combattimento, Natura, Terra, Tempesta, Furfante, Caccia e Difesa) e ognuna di esse comprende una ventina di abilità, capaci di rendere il vostro personaggio unico. Per esempio, perfezionandosi nella maestria Terra, sarà possibile infiammare le proprie armi in modo da conferire loro un moltiplicatore di danno.

Per venire a capo della vicenda, però, non basterà sviluppare abilità e incantesimi. Occorrerà anche armarsi di coraggio, indispensabile per affrontare il gran numero di nemici presenti. Si tratta di avversari molto vari, visto che, accanto ai classici centauri incattiviti, capiterà anche di confrontarsi con gorgoni e minotauri. Uscire vincitori dagli scontri, significherà affidarsi a un vasto campionario di armi e corazze, alcune dotate di incredibili poteri magici.

La visuale è dall'alto e strizza un po' l'occhio a quella di *Diablo*. È comunque possibile zoomare fin quasi a livello del terreno, in modo da immergersi ancora di più nello scontro, per ammirare la cura riservata dagli sviluppatori ai diversi scenari (la vicenda si svolge in Grecia, in Egitto e in Cina).

Il risultato è un titolo ben bilanciato che richiede al giocatore una buona coordinazione mouse-tastiera, ma anche un attento studio nell'affrontare gli avversari. Il tutto è impreziosito da un comparto grafico all'altezza e da una colonna sonora molto evocativa. Ad aumentare ulteriormente la longevità di gioco, poi, ci pensa l'ottima modalità multiplayer in cooperativa. GIOCHI COMPUTER

Le sequenze d'intermezzo di *Titan Quest* sono davvero ben fatte.

TITAN QUEST

Requisiti di sistema

il sistema minimo per giocare a *Titan Quest* è costituito da un processore a 1,8 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader 1.1 (GeForce3, Radeon 8500 o superiori, GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM, e 5 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 256 MB e una connessione Internet ADSL o superiore per il multiplayer. i sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione di Titan Quest

Alcuni personaggi potranno assegnarvi delle missioni secondarie, non obbligatorie per proseguire nel gioco

Per installare *Titan Quest* dovrete innanzitutto inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Setup** (in questo caso, non dovrete spuntare l'opzione **Installa**) e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Avanti** per avviare il processo. inserite il codice che trovate riportato sul retro della custodia del gioco, quindi premete su **Avanti**. Nello sfortunato caso in cui tale codice non fosse presente o risultasse illeggibile, potrete chiederne un altro mandando una mail all'indirizzo: **cd_gmc@sprea.it**. Spuntate la casella **Accetto i termini del contratto di licenza** e proseguite con **Avanti**. Scegliete la cartella in cui installare il gioco, quella predefinita è **C:\Programmi\THQ\Titan Quest,** ma potete modificarla cliccando su **Sfoglia**. Premete per due volte sul pulsante **Avanti** così da dare il via al processo di copia dei file, che si concluderà in qualche minuto. Al termine dell'installazione, vi verrà chiesto se desiderate installare Xfire. Per farlo, basta spuntare l'opzione **Sì, desidero installare Xfire** e cliccare su **Avanti**. Scegliete la lingua (attenzione, però, non c'è l'italiano) e cliccate su **OK**. A questo punto, bisogna premere il pulsante **I Agree** per accettare i termini della licenza e scegliere in che cartella installare i file. Quella predefinita è **C:\Programmi\Xfire** ma potete cambiarla semplicemente cliccando su **Browse**. Non resta che selezionare il comando **Next** e quindi **Install** per avviare il processo di copia che si concluderà in qualche istante. Una volta terminato, basta premere su **Finish**. Resta solo da decidere se creare un collegamento di *Titan Quest* sul desktop e se leggere immediatamente il file ReadMe. Una volta fatto, cliccate su **Fine.**

Disinstallazione di Titan Quest

Per disinstallare *Titan Quest* dal vostro PC avrete due possibilità. Potete inserire il DVD nel lettore e, una volta aperta la finestra di dialogo, cliccare su **Disinstalla**, oppure seguire il percorso: **Start > Programi > THQ > Titan Quest > Uninstall Titan Quest**. A questo punto, spuntate l'opzione **Sì** per dare il via al processo di rimozione del gioco. Attendete qualche istante e scegliete se riavviare il computer immediatamente o in un secondo momento, quindi premete su **Fine**. Per eliminare Xfire, dovete accedere al pannello di controllo e fare doppio clic sull'icona **Installazione applicazioni**. Selezionate il programma Xfire e premete il pulsante **Rimuovi** e **Unistall**. Scegliete se conservare i file contenuti nell'archivio del programma e, alla fine, premete su **Close**.

La patch

L'aggiornamento di *Titan Quest* tramite la patch più recente (la 1.30) risolve alcuni piccoli bug presenti nella versione originale. Per applicare l'aggiornamento, bisogna innanzitutto procurarsi il file **Patch_Standalone_101_to_130r2**. Lo troverete all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo per Titan Quest\Patch**. Fate doppio clic sul file e, in questo modo, si aprirà una schermata di installazione. Cliccate su **Sì** per dare il via al processo di copia dei file. Una volta completato premete sul pulsante **Ok.**

Il codice d'installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Titan Quest* vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà proseguire. Lo trovate stampato sul retro della custodia del gioco. Nel caso in cui il **codice di installazione** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

6fff-f206-6828-6d83-4c24

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Titan Quest* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

La mappa

La mini-mappa, posizionata nell'angolo superiore destro dello schermo, rappresenta un utile ausilio durante i propri spostamenti, visto che offre una visuale a volo d'uccello sul campo di gioco. Su questa mappa sono anche visibili diverse icone, come per esempio quella dei Personaggi Non Giocanti o dei portali che ne indicano la posizione rispetto al giocatore. Nelle partite multiplayer, poi, saranno anche visualizzati i vari membri del gruppo. Per orientarsi in modo più preciso, è meglio utilizzare la finestra mappa (tasto **M**). Quest'ultima mostra l'area in cui ci si trova colorata in modi diversi per aiutare il giocatore a orientarsi meglio. Le zone non ancora esplorate sono coperte da una nebbia nerastra, quelle visitate in passato sono in una scala di grigi, mentre quelle in cui l'eroe si sta muovendo sono a colori.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Titan Quest* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione dei dischi difettosi entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli mitici

Attenzione all'equipaggiamento: il numero di oggetti presenti nel gioco è davvero notevole. Proprio per questa ragione, occorre prestare molta attenzione all'equipaggiamento del proprio eroe. Munirsi di un elmo di rame, infatti, è ben diverso dall'optare per un copricapo di ferro dotato di bonus magici.

Completate le quest secondarie: nonostante la campagna principale di *Titan Quest* sia già abbastanza lunga e impegnativa, vale comunque la pena affrontare le numerose missioni secondarie che vi verranno affidate dai personaggi incontrati lungo la vostra strada. Completarle consente di guadagnare oggetti preziosi e punti esperienza.

Oggetti utili: sparsi per i livelli o addosso ai nemici uccisi si trovano numerosi oggetti molto utili per proseguire nell'avventura. Oltre a provvidenziali pozioni per ristabilire parte dell'energia vitale, infatti, sarà anche possibile reperire armi, reliquie e pezzi di armatura.

Un minimo di pianificazione: correre in avanti, spada alla mano, in cerca di nemici da mandare all'altro mondo è un approccio che si può rivelare controproducente. Gli avversari, infatti, tendono a organizzarsi in gruppi abbastanza numerosi. Proprio per questa ragione, è più saggio decimarli da lontano, magari con un arco, per poi lanciarsi nel corpo a corpo contro i superstiti.

Non preoccupatevi di morire: giocando a *Titan Quest* è abbastanza probabile perire sotto i colpi nemici. Il numero di avversari è elevato e le pozioni per ripristinare l'energia vitale sono rare. Non preoccupatevi, però, in caso di morte del vostro personaggio, verrete trasportati nei pressi della fontana della rinascita attiva più vicina, perdendo solo un po' dei punti esperienza guadagnati.

I mercanti

Esplorando il mondo di *Titan Quest*, capiterà spesso di imbattersi in botteghe. Al loro interno, si potranno trovare in vendita ogni sorta di armi e armature. Esistono tre tipi di commercianti: i mercanti, che offrono un normale assortimento di merci; i fabbri, specializzati in oggetti per il combattimento e la caccia; e gli arcanisti, che trattano oggetti magici. Per acquistare nuovi oggetti, occorre innanzitutto cliccare sopra un negoziante e, in questo modo, si aprirà una finestra di acquisto. Le merci in vendita sono organizzate in categorie: armi, armature, pozioni-anelli-pendenti. Un'ultima scheda è riservata al materiale che intendete vendere. L'assortimento non è sempre uguale e, allo stesso modo, i prezzi non si mantengono inalterati, nemmeno dallo stesso venditore.

Eroi si diventa

Ogni volta che sconfiggerete un nemico e completerete le missioni, riceverete un certo numero di punti esperienza, grazie ai quali salire di livello e migliorare così il vostro alter ego digitale. Al primo livello guadagnato si potrà scegliere una Maestria, cioè una serie di abilità che definiscono il personaggio come appartenente a un certo gruppo di eroi, per esempio guerrieri o maghi. A ogni passaggio di livello, poi, si guadagneranno un certo numero di punti abilità e attributi, che permetteranno di personalizzare ulteriormente il vostro personaggio.

Maestrie

Ogni Maestria comprende un certo tipo di abilità. Per esempio, Combattimento contiene tutte le abilità che vi trasformeranno in un forte guerriero da mischia, mentre Terra è ricca di incantesimi adatti a manipolare il fuoco e l'energia della pietra. Durante la partita sarà possibile scegliere due Maestrie (una al livello 1 e una al livello 8).

Abilità

Esistono diversi tipi di abilità:
Attive: sono abilità che occorre usare direttamente e servono per migliorare i propri attacchi, curare gli alleati o chiamare rinforzi.
Passive: forniscono vantaggi in modo automatico, per esempio migliorando la probabilità di schivare un attacco nemico.
Serie di armi: si tratta di una particolare classe di abilità passive che permettono di migliorare l'efficacia delle proprie armi.
Energia riservata: Queste abilità utilizzano una parte costante della propria energia, conferendo dei potenti miglioramenti al personaggio.
Modificatore: alcune abilità avanzate potenziano quelle dei livelli più bassi. Per esempio, un miglioramento dell'abilità sfera vulcanica può far scomparire la sfera non appena tocca terra, colpendo tutti i nemici nella zona.

Attributi

L'eroe ha 5 attributi:
Salute: indica la quantità di danni che il personaggio è in grado di assorbire prima di soccombere. Si rigenera automaticamente con il tempo.
Energia: serve per l'utilizzo delle proprie abilità. Anch'essa si rigenera con il passare del tempo.
Forza: aumenta il danno fisico e si rivela necessaria per le armi da mischia.
Intelligenza: accelera la rigenerazione dell'Energia e aumenta il danno elementale.
Destrezza: aumenta il danno da perforazione, le capacità offensive (perché incrementa la probabilità di colpire l'avversario) e quelle difensive, visto che aumenta la probabilità di schivare un colpo nemico.

Gli attributi possono anche essere aumentati indossando oggetti magici.

Equipaggiamento titanico

Esistono numerosi tipi di equipaggiamento, dalle spade esotiche alle vesti magiche:

Armi e armature

Le armi di dividono in diverse categorie. Quelle da mischia, come per esempio le spade o i coltelli, sono efficaci a corto raggio. Le armi a distanza, invece, sono di due tipi: archi e bastoni. Questi ultimi provocano un danno elementale di vario tipo, per esempio di fuoco, di ghiaccio o di elettricità.
Le armature sono composte da più parti, che proteggono le diverse zone del corpo. In linea generale, si possono distinguere armature per guerrieri, più pesanti e dotate di maggiore capacità difensiva, e per maghi, solitamente più leggere, ma che consentono una maggiore velocità di movimento. Spesso, però, gli oggetti richiedono un livello minimo di Forza, Intelligenza e Destrezza per essere utilizzati correttamente.
Un fattore importante da tenere sempre a mente, quando si equipaggia il proprio eroe, è rappresentato dalla qualità dei materiali. Un elmo di ferro è dotato di una maggiore capacità difensiva rispetto a uno di rame.

Oggetti magici

Gli oggetti si distinguono in diverse categorie.
Comune: si può trovare dovunque e non offre benefici.
Magico: è impregnato di proprietà magiche.
Raro: sono oggetti magici che offrono potenti benefici.
Epico: questi oggetti sono dotati di un nome, di una storia e offrono notevoli vantaggi a chi li usa.
Leggendario: si tratta di oggetti eccezionali e incredibilmente rari. In generale, sono superiori a qualsiasi altro tipo di equipaggiamento.
Spesso, alcuni oggetti epici o leggendari formano un corredo, di solito composto da un minimo di 2 fino a un massimo di 5 oggetti. Naturalmente, indossarli tutti incrementa esponenzialmente la loro efficacia.

Reliquie e ciondoli

I primi sono oggetti appartenuti a grandi eroi o a divinità, e che si sono impregnati dei poteri dei loro possessori. I secondi, invece, sono pezzi di animali particolarmente feroci o mostruosi e agiscono come delle reliquie. Ognuno di questi oggetti è in grado di offrire dei grandi benefici, se viene associato a un'arma o a un capo d'abbigliamento. È possibile anche combinare ciondoli e reliquie tra loro (a patto che siano dello stesso tipo), in modo da aumentarne ulteriormente l'efficacia.

I movimenti di un guerriero

Di seguito, riportiamo i comandi da tastiera di *Titan Quest*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque possibile modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale e quindi **Assegnazione tasti**.

Mouse
Tasto sinistro – muovi/attacco
Tasto destro – attacco secondario

Visuale
Rotellina – zoom
1 Tast Num – zoom avanti al massimo
2Tast Num – zoom predefinito
3 Tast Num – zoom indietro al massimo
0 Tast Num – centra (finestra mappa)

Generali
C – finestra personaggio
S – finestra delle abilità
Q – finestra missione
M – finestra mappa
G – menu di gioco
H – finestra aiuto
1-0 – slot rapido
Freccia giù – abilità successiva
Freccia su – abilità precedente
E – usa pozione energia
R – usa pozione salute
L – attiva pietra del portale
W – cambia arma
Ctrl – bersaglio compagno
Maiuc – attacco da fermo
Spazio – pausa
Backspace – visualizza compagno
ù – visualizza gruppo

Oggetti
D – abbandona oggetto
Z – mostra oggetti (nessun filtro)
Alt – mostra oggetti (filtro oggetti rotti)
X – mostra oggetti (filtro oggetti comuni)

Multiplayer
T – finestra chat
P – finestra gruppo

L'interfaccia di gioco

L'interfaccia di gioco di *Titan Quest* permette di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:

1. Barra della salute: indica i punti ferita rimasti al vostro personaggio. Quando si esauriscono, siete morti.
2. Barra dell'energia: l'energia viene accumulata con particolari pozioni e si rigenera da sé. Grazie a essa è possibile eseguire particolari magie, dotate di un'incredibile efficacia in battaglia.
3. Livello attuale: mostra in livello raggiunto dal vostro eroe.
4. Tasti di scelta rapida: è possibile assegnare a un tasto da 1-0 una delle vostre abilità.
5. Barra dell'esperienza: mostra il quantitativo di esperienza richiesta per salire di livello.
6. Pietra del portale: utilizzando questo incredibile oggetto, è possibile creare un portale dimensionale proprio nel punto in cui ci si trova. In questo modo, ci si muove molto velocemente.
7. Finestre varie: cliccando sopra questi pulsanti, sarà possibile accedere a numerose finestre, come per esempio quella delle missioni in corso o quella del personaggio.
8. Mappa: grazie a questa comoda mini-mappa, sarà sempre possibile avere un'idea della posizione degli obiettivi della missione, dei negozi e dei portali.
9. Informazioni sui mostri: in questa schermata vengono riportate le principali informazioni riguardanti il mostro che si sta affrontando.

Giocare in multiplayer

Grazie alla modalità multiplayer di *Titan Quest*, sarà possibile affrontare l'intera vicenda in compagnia di altri guerrieri in carne e ossa. È consentito, infatti, spostare a piacimento il proprio eroe dalle partite in single player a quelle online.

Ospitare
In questo modo, si utilizza il proprio PC come server di gioco. Una volta cliccato su questa opzione, occorre specificare il nome della partita, la sua difficoltà (Normale, Epico o Leggendario), il numero massimo di giocatori ammessi e l'eventuale password d'ingresso. Infine, bisognerà anche impostare il numero di livelli di differenza ammessi (in più o in meno) rispetto al proprio, per i giocatori partecipanti. Una volta che tutto è stato configurato secondo i vostri desideri, basta semplicemente cliccare su **Avvia** e attendere che qualche intrepido avventuriero si unisca a voi.

Partecipare
Per partecipare a una partita multigiocatore, occorre innanzitutto specificare il tipo di connessione da utilizzare (LAN o Internet). Una volta fatto, comparirà una finestra che elenca tutti i server di gioco. Cliccate su **Aggiorna** per trovare le partite disponibili al momento.

I portali

Sebbene nel mondo di *Titan Quest* sia sempre possibile muoversi affidandosi alle proprie gambe, esistono dei modi di viaggiare molto più rapidi e comodi. Stiamo parlando dei portali, incredibili monumenti collocati in quasi tutte le città e le zone sicure. Grazie a essi, sarà possibile teletrasportarsi da un punto all'altro del mondo di gioco. Per farlo, occorre innanzitutto attivare i portali (basta camminarci vicino) e, una volta fatto, camminarci dentro e selezionare sulla mappa il punto in cui ci si vuole recare. Certe volte, però, potrà anche capitare di doversi allontanare in fretta da un luogo particolare. Fortunatamente, sono anche disponibili particolari pietre, dette pietre del portale (tasto **L**), che consentono di creare all'istante un mini-portale da usare come via di fuga.

Contenuti aggiuntivi

GMC ha incluso le produzioni migliori della fiorente comunità che gravita attorno a *Titan Quest* nella cartella **Dati\Materiale aggiuntivo per Titan Quest\Mod** presente nel DVD demo. Per completezza, riportiamo anche un link ricco di mappe e Mod aggiuntivi. **http://titanquestvault.ign.com**

TQ_Camera_Mod_Collection_v3.1: Si tratta di un pacchetto di Mod che consentono di ruotare la telecamera (nel gioco originale è fissa) e aumentano anche il livello di zoom.
Installazione· Ddecomprimete la cartella **TQ_Camera_Mod_Collection_v3.1** ed esploratela. Copiate il file **database_ISOMETRIC.arz** all'interno della cartella di gioco, seguendo il percorso **C:\Programmi\THQ\Titan Quest\Database**. A questo punto, cancellate il file **database.arz** (fatene prima una copia di sicurezza, però) e rinominate il file **database_ISOMETRIC.arz** in **database.arz**.
Per installare il Mod che permette di ruotare la telecamera, scompattate la cartella **Titan_Quest_Rotate_Mod**_v1.33, presente nella directory **TQ_Camera_Mod_Collection_v3.1**, direttamente all'interno della cartella di gioco (predefinita **C:\Programmi\THQ\Titan Quest**). A questo punto, fate doppio clic sul file **TitanCamMod.exe**.
Disinstallazione: Sostituite il nuovo file database.arz con quello originale, di cui avete fatto una copia di sicurezza in precedenza.

andromedassacrifice: Si tratta di un'eroica avventura che vi porterà a esplorare terre nuove e selvagge.
Installazione· Decomprimete la cartella **andromedassacrifice** ed esploratela. Aprite la cartella **database** e copiate il file **AndromedasSacrifice.arz** all'interno della cartella **C:\Programmi\THQ\Titan Quest\Database**. A questo punto, copiate la cartella **andromedassacrifice** all'interno della cartella **C:\Users\Documenti\My Games\Titan Quest\Custommaps** (nel caso quest'ultima directory non fosse già presente, createla). Per affrontare questa avventura, poi, basta avviare il gioco, selezionare **Partita personalizzata** e scegliere la nuova mappa.

Mummiesarz: Questo divertente Mod trasforma il vostro eroe in una terrificante mummia.
Installazione Scompattate la cartella **mummiesarz**, apritela e rinominate il file **bandages.arz** chiamandolo **database.arz**. A questo punto, copiate questo file all'interno della cartella **C:\Programmi\THQ\Titan Quest\Database** sostituendo il file già presente (fatene una copia di sicurezza, prima). Avviate il gioco.
Disinstallazione. Sostituite il nuovo file **database.arz** con quello originale di cui avete fatto una copia di sicurezza in precedenza.

GMC TRUCCHI

```
VM file ceame com
ceame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:  5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

Se siete alle strette con *Crysis*, provate qualcuno dei trucchi suggeriti da GMC. Senza esagerare, però.

CRYSIS

Modalità Trucchi

Chi trova che i poteri della tuta indossata dal protagonista di *Crysis* non siano sufficienti a venire a capo del capolavoro di Crytek, di seguito scoprirà alcuni "segreti" molto utili (sempre che vengano usati con criterio, naturalmente). Per prima cosa, andate nella cartella d'installazione del gioco (quella predefinita è: **C:\Programmi\Eletronic Arts\Crysis\game\config**), in cui dovrete trovare i file : **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg** e **diff_hard.cfg**. Prima di modificarli, create una copia di sicurezza di ciascuno, poi scegliete quello relativo al livello di difficoltà cui state giocando (per i meno avvezzi all'inglese, con easy si intende il livello facile, normal è quello normale, mentre con hard modificherete le impostazioni per il livello difficile) e apritelo con Blocco note. A questo punto, personalizzate il file inserendo le seguenti stringhe:

Nota Bene: Questa procedura può essere eseguita anche per il demo, ma attenzione ai crash imprevisti. In tal caso, ripristinate immediatamente la copia di sicurezza del file **.cfg** da voi modificato.

STRINGA DA INSERIRE NEL FILE .CFG	EFFETTO
g_godMode = 1	Attiva l'invincibilità
i_unlimitedammo = 1	Munizioni infinite
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0	Disattiva la perdita di salute dopo aver subito un colpo
g_suitRecollEnergyCost = 0	Disattiva la perdita di energia della tuta dopo aver subito un colpo
g_suitSpeedMult = 2.85	Permette di correre più velocemente
g_suitArmorHealthValue = 900.0	Aumenta la resistenza della tuta
g_playerSuitArmorMode HealthRegenTime = 0	Permette di azzerare i tempi di ricarica dell'energia della tuta
g_playerSuitArmorMode HealthRegenTimeMoving = 0	Permette di ricaricare l'energia anche quando ci si sta muovendo
g_playerSuitHealthRegenTime = 0	Permette di azzerare i tempi di ricarica della salute del protagonista
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0	Permette di ricaricare la salute anche quando ci si sta muovendo
g_playerSuitHealthRegenDelay = 0	La salute si rigenera continuamente
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0	L'energia si rigenera continuamente
g_playerHealthValue = 900.0	Aumenta la resistenza ai colpi del protagonista
g_difficultyLevel = 1	Permette di cambiare il livello di difficoltà in una partita già in corso. "1" è il più facile, mentre "4" il più difficile
ai_IgnorePlayer = 1	L'Intelligenza Artificiale dei nemici ignora il giocatore
i_noweaponlimit = 1	Toglie tutte le limitazioni nella configurazione e per il trasporto delle armi
g_suitSpeedEnergyConsumption = 1	La super velocità della tuta non consuma energia
time_scale =*numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, potrete cambiare la rapidità con cui scorre il tempo. 1 è il valore di base
g_meleeWhileSprinting = 1	Permette gli assalti all'arma bianca durante lo scatto

pl_fallDamage_SpeedFatal = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, cambierete la velocità di caduta durante un salto. 13.7 è il valore di base
pl_fallDamage_SpeedSafe = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, cambierete la velocità con cui affrontare le cadute senza riportare danni. 8 è il valore di base
pl_swimBaseSpeed = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* cambierete la rapidità con cui il protagonista nuota. 4 è il valore di base
pl_swimJumpSpeedBaseMul = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, potrete cambiare la velocità e l'altezza con cui saltare fuori dall'acqua. 1 è il valore di base
g_walkmultiplier = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero*, cambierete la rapidità con cui il protagonista cammina. 1 è il valore di base
v_goliathmode = 1	Attiva l'invincibilità per i veicoli
cl_strengthscale = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* cambierete il moltiplicatore della forza dei vostri pugni. 1 è il valore di base

Modalità sviluppatore

Selezionate l'icona che si trova sul desktop e aprite il menu **proprietà** che compare cliccandoci sopra con il pulsante destro del mouse. Alla voce destinazione, aggiungete nella stringa già presente la scritta **-DEVMODE** (tutto in maiuscolo). Poi, avviate il gioco dall'icona appena modificata. Accederete a *Crysis* con i privilegi della modalità sviluppatore che vi permetterà, premendo i tasti riportati di seguito, di ottenere alcuni vantaggi considerevoli:

TASTO	EFFETTO
[F1]	Permette di passare dalla visuale in prima persona a quella in terza
[F2]	Salta al prossimo checkpoint
[F3]	Attiva/disattiva le capacità del protagonista di volare e di passare attraverso gli oggetti
[F10]	Carica il checkpoint precedente rispetto a quello in cui si trovate
[Keypad 1]	Permette di aggiungere all'inventario un lanciamissili, un fucile a pompa e il MOAC alieno
[Keypad 2]	Attiva le munizioni infinite
[Keypad Enter]	Permettere di accedere alla modalità debug

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Modalità trucchi

Iniziate una nuova carriera (o riesumate quella attualmente in corso) e selezionate la voce **INSERISCI CODICE** dal menu. Qui, entrate nella tabella **CODICI SEGRETI** e inserite una delle seguenti password, rispettando la differenza tra maiuscole e minuscole. Premete, poi, **Invio** al termine della digitazione.

Nota bene: Alcuni codici possono essere utilizzati solo una volta per carriera.

CODICE	EFFETTO
SAFETYNET	Vi fa ottenere cinque riparazioni gratuite
CASHMONEY	Aggiunge 10.000 dollari al vostro conto all'interno del gioco
REGGAME	Aggiunge 10.000 dollari al vostro conto all'interno del gioco e sblocca alcune vetture bonus
COLLECTORSED&	Sblocca tutti i potenziamenti della categoria Edizione per Collezionisti
UNLOCKALLTHINGS	Sblocca tutti i potenziamenti
ITSABOUTYOU	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Audi TT3.8 Quattro
CASTROLSYNTEC	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Castrol Syntec Decal
HORSEPOWER	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Chevrolet Chevelle SS
ZEROZEROZERO	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Coke Zero Volkswagen Golf GTI
ENERGIZERLITHIUM	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Energizer Lithium Decal
WORLDSLONGESTLASTING	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Energizer Lithium Dodge Viper
MITSUBISHIGOFAR	Sblocca e aggiunge al vostro garage la vettura Mitsubishi Lancer Evolution

Auto da sogno e potenziamenti disponibili in un attimo? È più facile con i trucchetti di GMC.

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Modalità trucchi

Premete **T** in qualsiasi momento di gioco, inserite uno dei seguenti codici nella finestra di dialogo e confermate con **Invio**.

CODICE	EFFETTO
god	Attiva e disattiva l'invincibilità
poltergeist	Permette di attivare la modalità "Ghost" con cui attraversare i muri e volare per le ambientazioni
gear	Porta al massimo valore il livello di vita e la barra per lo "SloMo"
maphole	Teletrasporta istantaneamente al livello successivo
guns	Permette di avere tutte le armi contemporaneamente, selezionandole con la rotella del mouse
tears	Tutte le armi con munizioni infinite
health	Ripristina completamente i punti vita
ammo	Ripristina al massimo le munizioni per l'arma impugnata
kfa	Tutte le armi con il massimo delle munizioni. Punti armatura e vita al massimo
pos	Attiva la modalità "Posizione"
gimmegun *nome arma*	**assault rifle**(Fucile ASP); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **pistol dual pistols** (doppia pistola AT 14); **frag grenade** (granate a frammentazione); **missile launcher** (Lanciamissili MOD3); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **remote charge** (esplosivo al plasma); **plasma railgun** (Type 7 Particle Weapon); **semi-auto rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **SMG** (Mitraglietta RPL)
gimmeammo *nome arma*	Sostituendo a nome *arma* uno dei seguenti codici, è possibile ottenere le munizioni per l'arma associata: **pistol** (pistola AT 14); **shotgun** (Fucile a pompa VK12); **smg** (Mitraglietta RPL); **rifle** (Fucile d'assalto G2A2); **assaultrifle** (Fucile ASP); **nailgun** (HV Penetrator 10 mm); **plasma** (Type 7 Particle Weapon); **cannon** (MP 50 Repeating Cannon); **missile** (Lanciamissili MOD3)

nel prossimo NUMERO

SOLO SU GMC!

LEFT 4 DEAD

Gli zombi in multiplayer secondo Valve!

ANTEPRIMA!

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Tutte le novità sull'FPS radioattivo!

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 21 FEBBRAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

De Civitate Ludi

L'11 dicembre scorso si è svolta una seduta plenaria presso la sede del Parlamento Europeo di Strasburgo, durante la quale si è discusso dei potenziale dei videogame nei processi di apprendimento.

L'evento è stato organizzato dall'onorevole Roberta Angelilli, eurodeputata italiana del gruppo Unione per l'Europa delle Nazioni (UEN) e relatrice della strategia dell'Unione europea sui diritti dei minori, dai vice presidenti del Parlamento Europeo, onorevole Mario Mauro e onorevole Luigi Cocilovo, e dal più giovane euro parlamentare europeo, il trentenne onorevole Alessandro Battilocchio.

Alla discussione hanno inoltre partecipato esperti in sociologia, educazione e storia, nonché studenti delle scuole medie italiane e spagnole, che hanno illustrato ai parlamentari presenti in sala il funzionamento di un videogame. Il tema dell'incontro era: "È possibile imparare attraverso un videogioco?" A questa domanda – oggetto di numerose discussioni sulle pagine di GMC e di un volume di recente pubblicazione ("I nuovi scenari educ@tivi del videogioco" di Rosy Nardone, Edizioni Junior, 2007) – si è tentato di dare una risposta concreta. Riporto di seguito le significative dichiarazioni degli organizzatori.

"L'obiettivo dell'evento è quello di dimostrare, attraverso il caso 'Studente/Insegnante', che videogiochi come *Imperivm Civitas*, oltre a divertire, possono essere un perfetto complemento al libro per imparare la Storia e un mezzo valido per stimolare l'attenzione dei ragazzi verso importanti valori quali la responsabilità (il giocatore deve amministrare la giustizia nei confronti del popolo che vive nella città), la capacità di amministrare (assicurare alla popolazione cibo e altri beni primari come i vestiti) e rispetto della legge (il giocatore deve impegnarsi a fondo per eliminare la criminalità). [...] Questa presentazione è il culmine di un'esperienza pilota che portiamo avanti con alunni di scuole medie in Spagna e in Italia e che ha ricevuto dal Comune di Roma il premio Marco Aurelio per il suo contributo alla diffusione della cultura romana. *Imperivm Civitas* oltre a intrattenere, costituisce uno strumento eccellente per stimolare la comprensione della Storia da parte dei giovani. Inoltre, è in grado di entrare in contatto coi ragazzi durante il loro processo educativo e di trasmettere con efficacia una serie di valori fondamentali che chiunque dovrebbe assimilare durante il suo periodo di formazione come cittadino [...]. Videogiochi come *Imperivm* possono trasformarsi in ambientazioni virtuali estremamente utili per il professore. La loro tecnologia aiuta a oltrepassare le barriere spazio-temporali e agevola il processo di apprendimento individuale e cooperativo (vari alunni che risolvono insieme un caso pratico di *Imperivm*".

Imperivm Civitas (il cui secondo episodio è recensito su questo numero) è un gioco gestionale in cui bisogna governare le sorti delle proprie città anche in frangenti storici critici. L'utente deve costruire e gestire lo sviluppo dell'urbe per garantire la prosperità e il benessere di tutti i suoi abitanti. *Imperivm Civitas* è solo uno degli innumerevoli videogame che stimolano l'apprendimento in modo intelligente – basti pensare a serie come *SimCity, Civilization, Age of Empires* e *Coesar*, per fare qualche esempio – ma rispetto a tutti gli altri, presenta qualche peculiarità: è stato sviluppato da Haemimont Games, che ha sede in Bulgaria, ed è stato pubblicato da case europee (FX Interactive per il mercato italiano e spagnolo e Ascaron Entertainment per il mercato inglese e tedesco). Inoltre, ha un prezzo relativamente accessibile, il che lo rende appetibile a un vasto pubblico – non dimentichiamo che il videogame resta una forma d'intrattenimento costosa e, dunque, appannaggio di pochi privilegiati. In termini di pubblico e di critica, *Imperivm Civitas* è stato un successo conquistato in modo intelligente, grazie a comunicazioni mirate, al passaparola dei fan e all'ingresso nelle scuole.

In un mercato dominato da software house statunitensi e giapponesi, *Imperivm Civitas* costituisce un'anomalia affascinante e attesta la vitalità del game design del Vecchio Continente. Ma l'aspetto più importante, a nostro avviso, è che l'evento di Strasburgo – dopo mesi di polemiche feroci a opera di rappresentanti politici dei vari schieramenti – costituisce un segnale incoraggiante per quanto concerne la percezione sociale del videogioco in Italia. Inversione di tendenza? Cambio di paradigma? Troppo presto per dirlo, ma siamo ottimisti.

Quel che è certo, è che i reparti di pubbliche relazioni dei publisher possono svolgere un ruolo fondamentale in questo processo di acculturazione. Episodi catastrofici come quelli di *Rule of Rose* e *Kane & Lynch* non dovrebbero farci dimenticare che esistono professionisti che operano in modo serio e responsabile, capaci di conciliare obiettivi commerciali e iniziative di grande valore sociale.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.

Imperivm Civitas: dagli schermi alle scuole.